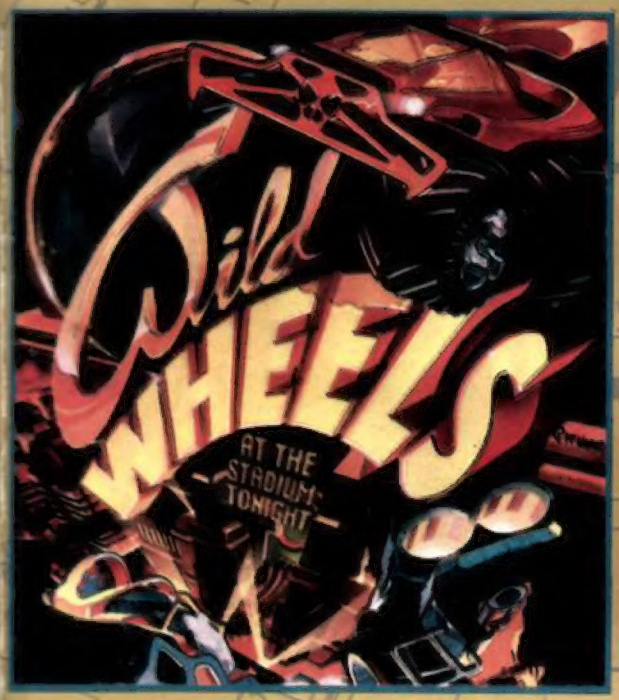
AMIGA DÜNYASI

YIL: 2 SAYI: 19 ARALIK 1991 18.000.-TL(KDV DAHİL)



DRAW 2000

DR. T's COPYIST

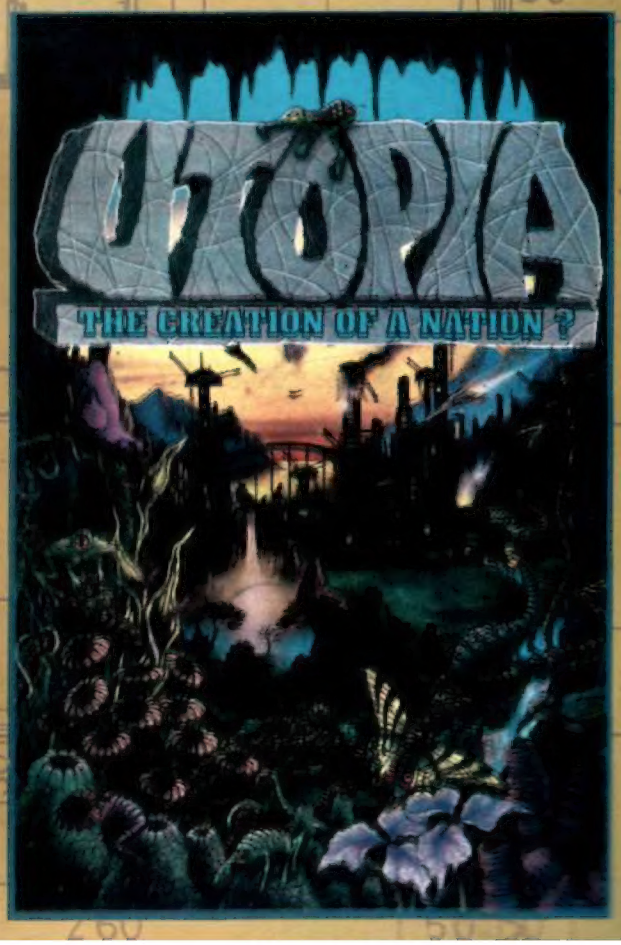
POWER PACKER 4.0

91'İN HİT OYUNLARI

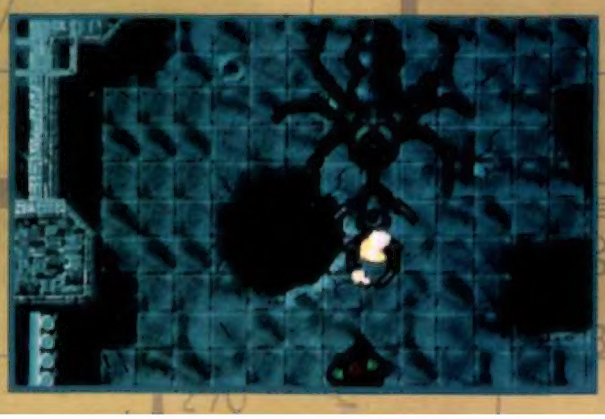
FUTURE WARS II

FORT APACHI

MEGA *lo* MANIA



ALIEN BREED



BİYAT

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

SPECTRA COLOR 10-12
GRAFİK TEKNİKLERİ 12-13
TURBO SILVER 45-47

MÜZİK

MÜZİK RÖPORTAJ 16-18
DR T'S COPYIST. 18-20

ÖZEL

GENLOCK'LAR 26-28
DRAW 2000 29-31
VIZILTI 32
AYIN KONUĞU 33
AŞKIN NUR YENGİ 33
PİLOTLAR KAHVESİ 56
VİRÜS 92-93

RESİMLİ ROMAN 96

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER 4-7
AYIN OYUNLARI 8
OKUR MEKTUPLARI 14
AMIGA SALATASI 48-49

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMIGA VE C 22-24
ASSEMBLER 34-36
ASSEMBLER'DA YENİ UFUKLAR 37-39
AMIGA BASIC 40-41

OYUN TANITIM

ADVENTURE 50-53
FUTURE WARS II 50-53
ALIEN BREED 54-55
UTOPIA 58-66
FORT APACHE 68
FACE OFF. 70
BATTLE OF BRITAIN 71-74
WILD WHEELS 76
ARACHNOPHOBIA 77
ROBOZONE 78
MEGALOMANIA 80-83
91'İN HİT'LERİ 84-86
ESCAPE 88
TREX WARRIOR 89
BUNDESLIGA MANAGER PRO 90
WACKY RACES 91

ABONE SAYFAMIZ 44'TE MUTLAKA OKUYUN.... FIRSATI KAÇIRMAYIN....!

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ 42-43

PROGRAM DÖKÜMLERİ

GRAFİK LOAD VE SAVE 94-95

BİYAT
BİLGİSAYAR-YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YÖNETMEN YARDIMCISI
SİNAN EREL

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

- TASARIM GRUBU
  SİNAN GÜRDAĞCIK
  TUNÇ DİNDAŞ
  ÜMİT ERTEK

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

MONTAJ
TURGUT TUNCAY TEL: 518 18 51

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK TEL: 527 30 45

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR TEL: 150 04 58

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MIZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTA, RENK AYRIMI VE DİZGİ ÇIKIŞLARI KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

1991 yılının son ayına girdik. 1991 yılı, yıllardır beklenen bilgisayar ataklarının gerçekleştiği yıl oldu. Nedir bu yenilikler diyeceğinize eminim. Bir kere bilgisayar yan ürünleri piyasada daha bir bulunur hale geldi. İyi ya da kötü tartışılır tabii, ama piyasadaki PC markalarına şöyle bir baksanız bile nerelere gelindiğini görmeniz mümkün. Şu anda yapılan basit bir montajdan hatta hazır makinalara logo yapıştırmaktan ibaret; ama her sektörde işler böyle başlamadı mı? Bunun.yanı sıra hepsi değil ama genellikle aranan yedek parçalar bulunuyor; harddisk, printer, scanner gibi pek çok yan ürün çeşit çeşit markalarla emrinizde.

Tabii bütün bunlar genel bilgisayar piyasası ile ilgili gözlemler. Amiga piyasasında da oldukça iyi gelişmeler yaşadık. Amiga 3000'in gelişi merakla izlendi. Sonra pek ortalıklarda göremedik; zira tanıtımı her zaman olduğu gibi yetersizdi. Yani Amiga 3000 de, Teleteknik yüzünden makus talihini yaşadı. Biraz da fiyatın önemi var tabii. Amiga 3000 bu fiyatla bile rahatlıkla piyasadaki rakipleri ile rekabet edebilir kuşkusuz; ama öncelikle desteğin tam olması gerek. Program sorununun şu ya da bu şekilde Türkçe olmayan program temini ile çözüldüğünü düşünseniz bile arkasından gerekli desteği vermedikçe hiç bir şekilde 3000'in yerleşmesi düşünülemez. Her neyse, daha sonra orjinal oyunların rafları şenlendirmesini izledik. Ancak profesyonel programlar için aynı oranda orjinal gelişi gerçekleşmedi. Sonra hala belirsizliğini koruyan bir telif kanunu karmaşası yaşadık. Çeşitli firmalar, çeşitli markalarda yan ürün getirdiler ve önümüzdeki aylarda Amiga için hemen tüm yan ürünleri bulmak mümkün. Sonucu zaman gösterecek.

Amos okurları bu sayıda bize biraz kızacaklar. Nokta Ltd. Şti., Amos programının orjinalini Türkiye'ye getirdi. Yani bundan böyle Amos programının orjinalini satın alarak tam olarak kullanabileceksiniz. Bu durumda bir klavuz görevi üstlenmekten çok, yol gösterici olmayı seçtik. Yani dergimiz bundan böyle size Amos'un ipuçları ve gelişmeleri konusunda yine sık sık yardımcı olacak. Böylece daha anlamlı ve yararlı olabileceğimiz kanısındayız.

Bu ay Amiga'nın yeni bir kullanım alanına giriyoruz: CAD. Türk bilgisayar literatürüne Bilgisayar Destekli Tasarım olarak yerleşen CAD, teknik çizim ve mimari çizim konusunda kullanılan programları içeriyor. DRAW 2000 ile başlayacağımız bu serüven en profesyonel CAD programları ile sürecek. Genlock'lar ile ilgili yazımız, genlock seçiminize yardımcı olacak. Yazıda, genlock markalarının özelliklerini ve firma adreslerini de bulabilirsiniz. Hit oyunumuz, UTOPIA. Aslında bu ay tüm oyunlarımız en güzel oyunlar arasından seçildi. Beğeneceğinizden eminiz.

Gelecek sayıya kadar, hoşçakalın....

AMIGA DÜNYASI adına,
MAHMURE ÜNYELİ

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga,Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır, izinsiz kopyalanması ye kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

AMIGA 500 Plus....

Yaklaşık dört yıldır ev bilgisayarları pazarında liderliğini koruyan AMIGA 500 artık yerini bir ileri modele bırakmaya hazırlanıyor, AMIGA 500 Plus....

Commodore firması 31 ekim-2 kasım tarihleri arasında Köln'de yapılan AMIGA fuarında, yeni modelini AMIGA 500 Plus olarak ziyaretçilere tanıttı. Dış görünüş olarak eski 500'den sadece AMIGA 500 Plus yazısı ile farklılaşan bu yeni model, üstün performanslı AMIGA 3000'in küçük kardeşi gibi. AMIGA 500 Plus'ın ilk göze çarpan özelliği Kickstart 2.0 ile açılıyor olması. Yani Rom'da Kickstart V2.04 mevcut. Amiga 3000'de olduğu gibi Workbench 2.0 ile satışa sunuluyor. Doğal olarak Extra 1.3'ün disketinin yerini de Extra 2.0 almış. Bu arada Commodore firması yetkilileri Amiga 500 modeli için 2.0 Kickstart Rom değişiklik setlerinin çok kısa sürede piyasaya sunulacağını belirtiyorlar. (Yetkililer, Kickstart 2.0'lı Amiga'ların ilk çıkışından A500 plus'ın piyasaya sürülmesi arasındaki bir yıllık bir arada, bu sistemin ev bilgisayarlarının en rağbette programları olan oyunlar ile sorunsuz çalışabilmesi için uğraştıklarını belirtiyorlar. Kickstart 2.0, A3000'de piyasaya sürüldüğünde, bu bilgisayarın özelliğinden dolayı profesyonel programları destekliyordu. Oysa ev bilgisayarları dünyasında oyunların yerinin iş programlarına oranla çok daha önemli olması ve rağbet gören birçok oyun ile uyumluluğu en üst düzeyde sağlayabilmek isteği, A500 plus'ın bir yıl gecikme ile piyasaya sürülmesine neden olmuş. Bu arada birçok yazılım firmasının sadece eski version ile çalışan popüler oyunlarını yeni version ile piyasaya sürmeye hazırlandıkları da günün aktüel konularından birini oluşturmakta.)

AMIGA 500 Plus'ın ikinci önemli özelliği de 1 Megabyte Chip Ram ve saat pili ile donatılmış olması. Her ne kadar Fat Agnus Chip'i (8375) A3000'de kullanılan ile aynı değilse de bu yeni model bir çok grafik programının kullanılmasında (P.Page 2.1 veya D.Paint IV gibi) profesyonel bir performansa ulaşıyor. Amiga'nın alt kapağının içine takılan A501 Plus Ram kartı bilgisayarın toplam hafızasının 2 MegaBytes'a çıkmasını da sağlıyor. Bu kart 1 Megabyte Fast Memory veya Chip Memory olarak kullanılabiliyor. Zira yeni Fat Agnus 2 Megabytes Chip Memory'i adresleme yeteneğine sahip. Saat pilinin ana kartta olması nedeni ile de eski modellerinin aksine A501 Plus pilsiz olarak üretilmiş. Eski modeller için üretilmiş olan A501 ve benzeri Ram kartlarının bu yeni model ile de tam uyumlu çalıştığını burada belirtmekte yarar var. Ayrıca Amiga'nın yan tarafındaki genişleme yuvasına yine ilave hafıza kartı (Max. 8 MegaBytes) takılarak toplam hafızayı 10 MegaByte'a (2 MegaBytes Chip Ram, 8 Megabytes Fast Ram) kadar çıkartmak olası. Ayrıca aynı yuvaya HardDisk, SCSI interface, (Eski modelde kullanılanlar dahil) v.s. gibi tüm ilave aksesuarlar sorunsuz takılabildiği gibi, CD-ROM, Süper CDTV gibi yeni ilave aksesuarlarında kullanılabilmesi bu modelin özellikleri arasında.

Bu modelin bir diğer önemli özelliği de yeni Denişe Video chip'i (8372) ve bu chip'in performansı sayesinde Hires modunda 640*480 piksellik, bir Multisync, monitör ile de Super Hires Mod'unda yatay 1280 piksellik görüntü elde edebilmesi.

Amiga 500 Plus'ın ilk izlenimi, eski modele oranla profesyonel performansının arttırılmış olduğu.

GÖZLEM BİLGİSAYARDAN YENİ BİR HİZMET

Ankara'da yıllardır Commodore ürünlerinde satış rekorları kıran Gözlem Bilgisayar, Teleteknik A.Ş.'den yetkili servislik alarak hizmetlerine bir yenisini ekledi. Garantisi süren ya da bitmiş tüm Commodore ürünlerinin tamir ve bakım servisliğini üstlenen Gözlem Bilgisayar müşterilerine eksiksiz hizmet vermenin mutluluğunu yaşıyor.

MIRROR SOFT'tan 2 YENİ OYUN

Alien serisini sanırım bilmeyen yoktur. 20th Century Fox firması bu serinin üçüncüsünün çekimlerini bitirdi ve yakında dünya sinemalarında vizyona sokuyor. Alien serisinin oyunlarını yapan bilgisayar firmaları bu kez de boş durmayıp hemen filmin oyun haklarını satın almışlar. Oyun Probe software tarafından yazılıp Mirrorsoft lisansı altında yakında piyasaya çıkacak. Oyunda, ilk iki filmde olduğu gibi üçüncü filmde de başrol oynayan Ripley adlı kahramanı yönetiyorsunuz. Ripley'in kaçış modülü uygarlıktan oldukça uzak bir gezegene düşmüştür. Fakat düştüğünü kimse bilmemektedir. Buradan tamamen kendi çabalarıyla kurtulmak zorunda kalan Ripley'in daha önceki filmlerden hatırlayacağınız yaratıklarla başı beladadır. Gerisini siz tahmin edin. Bize düşen filmi ve oyunu beklemek.

Mirrorsoft'un ikinci bombası ise TURTLES: The Adventure Game. Ninja kaplumbağalar bu kez adventure bir oyunla yine karşınızdalar. Ülkemizde arcade versiyonu pek ilgi görmeyen bu oyunun adventure'u ne kadar ilgi çekecek hepimiz göreceğiz. Hemen şunu belirtelim, oyun henüz yeni tasarlanmış.

SPACE ACE II: BORF'S REVENGE

Ve Borf's intikam dolu bir şekilde geri döndü. Bu duyduğunuz Space Ace 2'nin yeni sloganı. Animasyonlanni yine Don Bluth'un yaptığı oyun 5 megabyte'lık full screen animasyon içeriyor. Yine dijitize efektler ve yeni animasyonların yer aldığı oyun yakında piyasaya çıkacak. Tabii Readysoft lisansı ile.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

ELVIRA ADVENTUREDAN SONRA ELVIRA THE ARCADE GAME

Elvira bu kez Wizard King'in ülkesindeki şeytan ve canavarları yok etmeye uğraşıyor. Oyun 1 mega ve grafikleri 32 renk. Arka planda multi-level prallax grafik mevcut. Oyunun oldukça ilginç özelliklerinden biri de ekranda saniyede 30 frame değişmesi. İnanılması güç bir rakam da, Elvira'nın animasyonlarının 120 frame'den oluşması. Görevini yerine getirmesi için büyüleri ve üstün güçleri en büyük yardımcısı oluyor.

GANTEK GELECEĞİ ÖĞRETİYOR

PRİME Bilgisayarlarının Türkiye temsilcisi GANTEK Bilgisayar Danışmanlık Servis Tic. A.Ş., 13.11.1991 tarihinden itibaren bir dizi eğitim semineri düzenliyor. Gantek ofisinde düzenlenen eğitim seminerleri aralıklarla devam edecek. Bu seminerlerde, Prime Computervision bölümüne ait CAD-CAM programı "herhangi bir elektrik ya da elektronik ürünün tasarımından üretim çözümlerine" kadar tüm aşamaları içeren olanakları ile anlatılıyor. Gantek yönetim kurulu başkanı Timuçin Pehlivanlı, "Türk endüstrisinin yabancı ülkelerle rekabet şansının olabilmesi için bu tür sistemlerin yaygın olarak kullanılmasının gerektiği görüşünde.

Büyük bir ilgiyle izlenen ilk seminer CAD-CAM olanaklarını yaygınlaştırmadaki katkılarıyla, tasarım ve üretim çözümleriyle geleceğe destek sağlıyor.

VXL30 ve BLACK BOX İLE YENİ AMIGALAR

Haberlerimiz bu kez Amiga kartları ile ilgili. ZCL firması yeni VXL30 hızlandırıcı kartını piyasaya sürdü. Bu kartta 25 MHz'lik bir 68030 var ve fiatı 320 sterlin. Bu karta ayrıca 68882 ve 32-bit hafıza eklemek mümkün ama extra para ödeyerek...

Şimdiye kadar bir mikrobilgisayar için yapılmış en gelişmiş hızlandırıcı kart bir İngiliz firması tarafından piyasaya sürüldü. Kartın adı BLACK BOX ve üzerinde (nefesinizi tutun!) 50 MHz'de çalışan bir Motorola 68040 bulunuyor. Karta ayrıca 4 gigabyte'a kadar hafıza da eklenebiliyor (1 gigabyte=1024 megabyte). Ayrıca kartta ayrıca iki tane de özel grafik processor'u bulunuyor. Bir adet Texas Instruments 34020, ve bir adet Texas 34082 co-processor. Bu cipler sayesinde kart 1260x838 piksellik bir çözünürlük ve gerçek 24-bit renk sağlıyor (16.8 milyon renk). Hepsi bu kadar değil, karta ekstra Texas grafik processorlar eklemek mümkün ve bu ciplerin hepsi 68040 ile paralel olarak çalışıyorlar. Bu sayede kart 640x480 boyunda 24-bit renkli bir animasyonun karelerini gerçek zamanda, saniyede 20 kare olmak üzere hesaplıyor. Aynı animasyonu üzerinde 16 tane işlemci olan bir transputer ancak 4 saniyede yapabiliyor. Standart bir Amiga'da ise bu iş en az iki ay sürer!... Grafik cipleri, çizgi ve yay çizme, poligon doldurma, obje çevirme, bit-blitting gibi kompleks işlemleri hardware ile yaptıklan için hızlan inanılmaz. İşte bir kaç örnek.

-142 milyon bits/saniye

-Saniyede 5 milyon çizgi veya yay çizme.

-Saniyede 1.34 milyar bit hızında poligon doldurma.

İşte bütün bu özellikler göz önüne alınınca bu kart normal bir Amiga'yı yaklaşık 100-200 kere hızlandırıyor ve piyasadaki en hızlı grafik iş istasyonlarıyla bile rekabet edebilecek hale' getiriyor. Fiyatı mı? Sadece 4000 sterlin !!! Ama üzerinde Texas ciplerinin olmadığı bir versiyonunun da 350 sterlin'e satılacağı söyleniyor.

DÜNYA LİSTESİ
1. Godfather (yeni)
2. Hudson Hawk (1)
3. Utopia (yeni)
4. Megalomania (4)
5. Pit Fighter (yeni)
6. Alien Breed (yeni)
7. Terminator 2 (2)
8. Blues Brothers (5)
9. Midwinter 2 (3)
10. Thunderhawk (6)

TÜRKİYE LİSTESİ
1. Pit Fighter (yeni)
2. Lotus Esprit Turbo Challange 2 (yeni)
3. Utopia (yeni)
4. Final Fight (1)
5. Alien Breed (yeni)
6. Beast Busters (17)
7. Robozone (yeni)
8. Wild Wheels (yeni)
9. Out Run Europa (12)
10. Hunter (6)
11. 4-D Boxing (yeni)
12. Deuteros(4)
13. J.White's Whirlwind Snooker (yeni)
14. Megalomania (yeni)
15. Return to Europe (11)
16. Terminator 2 (2)
17. Trex Warrior (yeni)
18. Nebulus 2 (yeni)
19. Altered Destiny (8)
20. Blues Brothers (14)

TOP GAMES
1. China Shop
2. Operation Lemming
3. Viz
4. Crossword Construction Kit
5. X-Fire
6. Built It
7. Ancient Games
8. Orbit Space Flight Simulator
9. Smile From Funny Bugs
10. Sky Cabbie

Spectra Color

MEHMET ALİ ŞAHIN & TUNÇ DİNDAŞ

İşte yine karşınızdayız. Bu ay Spectra-Color programının açıklamasının geri kalan kısmı ile karşınızdayız. Şimdi programımızın açıklamasına devam edelim.

PREFS MENÜSÜ

Bu menü adından da anlaşılabileceği gibi genel özelliklere ayrılmış. Mouse, animasyon ve bazı boyama özellikleri bu kısımdan sağlanıyor. Bunlara bir göz atarsak:

SCREEN ***MODE:*** Ekran çözünürlüğünü ayarlamak için kullanılır. Ekrana gelecek olan pencereden *PAL* (256 piksel ekran yüksekliği) ve *NTSC* (200 piksel) seçimini; *OVERSCAN* (kenarsız ekran) ve *INTERLACE* (512 piksel PAL için, 400 Piksel NTSC) ayarları yapabilir; *WIDTH* (genişlik) ve *HEIGHT* (yükseklik) ile çizim alanının boyutlarını arttırabilirsiniz.

EXACT COLOR: Çizim sırasında kullanılan rengin dağıtılmadan kullanılmasını sağlar. Bu seçeneğin önündeki dairedeki çarpı işareti, seçeneğin açık *(ON)* olduğunu gösterir.

KEEP UNDO: *LOAD* gibi bazı işlemlerden sonra *UNDO* yapılabilmesini sağlamak amaçlıdır.

KEEP BRUSH: Keep Undo gibi işlem görür. Ancak bu kez koruma işlemi *BRUSH* için yapılır.

FAST BRUSH: Brush ile ilgili işlemlerin hızlandırılmasını sağlar. Ama unutmayın ki, işlemi hızlandırmak hassasiyet kaybına sebep olur.

COMPR. ANIM: Animasyon metodunun *COMPRESSED* (sıkıştırılmış) olmasını sağlar. Böylece daha çok karenin hafızada kalmasını sağlamış oluruz. Ama animasyonun hızında biraz azalma olur.

CLEAR TO FIRST: Animasyon işlemleri sırasında başa kadar silme işlemini sağlar.

LOAD PROMPTING: Yükleme işlemlerinde kullanılır ve yükleme uyarıları kaldırılarak hızlandırılmasını sağlar.

COORDINATES: Menü ikonlarının üst satırında pointer'ın ekran koordinatlarının yazılmasını sağlar.

SAVE WB ICONS: Workbench işlemlerinde kullanılan ikonların kaydedilmesini sağlar. Bunlar resmin adını taşıyan ".info" şeklindeki file'lardır.

WORKBENCH: Workbench'ten yüklenen programımız aynı zamanda workbench ekranını kapatarak hafızanın birazını daha kullanıma açabilir. Bu seçenekle Workbench ekranını yok edebilir ya da geri getirebilirsiniz.

FOLLOW MOUSE: HAM modu kullandığımız için, bazı işlemler (örneğin brush ile çizim yapmak) mouse'ın hızına yetişemez. Bu seçeneği açarak yapılan işlemi mouse'un yerine göre değil; mouse'un hareketine göre olmasını sağlayabilirsiniz.

MOUSE SPEED: Üç dereceli mouse hızı ayarlanabilir. *FAST* (hızlı). *MEDIUM*

(orta) ve *SLOW* (yavaş). Genelde fast kullanılır; ancak hassas bir çizimdeki hata oranını düşürmek için yavaş hareketli mouse işe yarar.

SCREEN OFFSET: Aynen *PREFERENCES'teki* gibi kullanılır. Programın kullandığı ekranın, ana ekrandaki yeri ayarlanır. Ana ekran = çerçeveyi (border) de içine alan tüm ekrandır.

SAVE PREFS: Bu ayarladığımız özellikleri diske kaydederek, programın her yüklenişinde ayarladığımız şekilde olmasını sağlarız.

FREE MEM: Kullanıma açık hafızayı gösterir.

BRUSH MENÜSÜ

Bu menünün tamamı, brush ile yapılabilecek işlemlere ayrılmış. Bildik DeLuxe Paint 3.25 ile karşılaştırırsak; bu özellikler oldukça çeşitli bile diyebiliriz.

LOAD: Diskete kaydedilmiş brush'ı yüklemek için kullanılır.

SAVE AS: Kullanımda olan brush'ı isim vererek diskete kaydetmeyi sağlar.

TRANS: Bu seçenek ile brush'ın geriplanı yani zemin rengi kaldırılabilir ve tamamen ön plandaki renkler ile işlem yapılır.

SOLID: Trans seçeneğine bağlı olarak çalışır. Eğer trans açık ise ön plandaki, kapalı ise tüm brush alanını, palette seçilmiş olan renk ile basar. Bu işlem DPaint'te *COLOR* olarak karşımızda idi.

FLIP: Brush'ı alt seçeneklere göre *HORIZONTAL* (yatay) ya da *VERTICAL* (dikey) eksen etrafında çevirir.

RESİZE: Brush'ın boyutunu değiştirmek için kullanılır. Alt seçeneklerine göre büyütme ya da küçültme yapılabilir. *FREE* ile, serbest bir şekilde eliniz sol tuşa basılı olduğu sürece ayarlama yapabilirsiniz. *DOUBLE,* brush'ı iki kat büyütür. *DOUBLE HORIZONTAL,* iki kat büyültme işlemini yatay yönde yapar. *DOUBLE VERTICAVda* büyütme işlemi sadece dikey yönde iki katı olarak söz konusu olur. *HALVE* ile brush'ı iki kez küçültürsünüz. *HALVE HORIZONTAL,* küçültme işlemini yatay yönde yapar. *HALVE VERTICAL,* küçültme işlemini dikey yönde yapar.

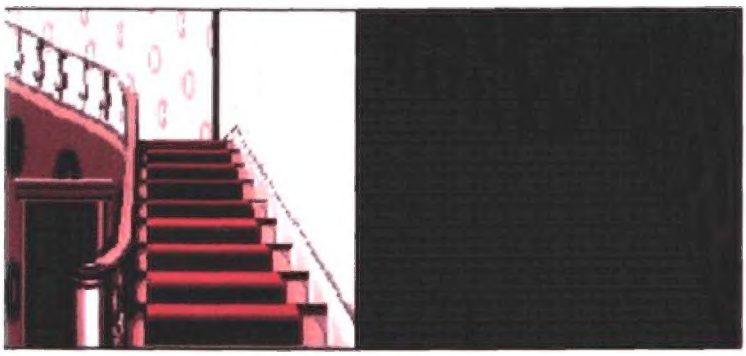
ROTATE: Brush'ı farklı yönlerde çevirebilmek için kullanılır. *FREE* ile dönüş açısını serbest olarak ayarlayabiliriz. *+90* ile saat yönünde 90 derece; *-90* ile saat yönünün tersine 90 derece dönüş yapar. *180* ile ise, 90 derecelik dönüş işlemlerinin herhangi biri iki kez tekrarlanır. Böylece 180 derece dönüş sağlanır.

SPECIAL: Özel seçenekler. Üç alt se-

çeneğe ayrılmış. *BEND,* brush'ı bir boruya sarılmış gibi bükmek için kullanılır. Bu eğimi sol tuşa basılı tutarak ayarlayabilirsiniz. Eğer brush alanının dışına (sağa ya da sola) çıkarsanız; diğer köşe sabit kalır ve eğimi dışarı çıktığınız yön ile ayarlarsınız. *STRETCH* ise ilginç bir efekt. Brush alanının köşelerinde yer alan kareleri oynatarak brush'ı serbest dörtgen biçimlerine sokabilmeyi sağlıyor. Hesaplanması biraz sürüyor, ama ilginç efektler yaratıyor. *TWIST,* brush'ı dikey eksen etrafında defalarca döndürmek için kullanılıyor. Brush merkezinden uzaklaştıkça dönüş sayısı artıyor.

TILT: Brush'ı öne ya da arkaya serbest ve perspektife uygun bir şekilde yatırmak (eğmek) için kullanılır. Eğme derecesini sol tuşa basılı tutarak ayarlayabilirsiniz.

LUM. (LUMINOSITY): Parlaklık. Işığa göre brush'ı yeniden yaratmak için kullanılır. Çıkacak penceredeki *INTENSITY* (güç) seçeneği ile, ışık şiddetini 1 ile 15 arasında ayarlayabilirsiniz. *CONTRAST* zıt tonu temsil eder ve 0-15 arasındadır. *DITHER,* titreme ayandır. Bir açıdan renk geçişini ayarlar. Soldaki *DIRECTION* kutucuğu ile ışık kaynağının yönü ayarlanabilir. BACK LİGHT, ışığın arkadan geldiğini gösterir. FINE SHADE, gölgenin keskinliğini belirler. *FULL SCALE* ise, bu uygulama sırasında tüm çapın söz konusu olup olmadığını belirler.



REMAP: Brush'ı ilk haline getirir.

FREE: Bu seçenekle brush'tan tamamen kurtulabilirsiniz. Böylece nokta ile serbest çizime geçersiniz. Unutmayın, brush kaybolur.

SPECIAL MENÜSÜ

Bu menüde kullanabileceğimiz bazı özellikler bulunuyor. Bu arada şunu belirteyim; eğer DeLuxe Paint'e alışıksanız, bu özellikler size vetersiz gelebilir.

CYCLE DRAW: Serbest çizim sırasında paletteki tüm renkleri ard arda kullanarak çizim yapmayı sağlar. Bu özellik *CYCLE* olarak DeLuxe Paint'de de vardır.

STENCIL: Ekrandaki bir rengi devamlı ön planda tutmak amaçlıdır. Böylece sonraki çizimlerinizde bu renk kaybolmamış olur.

GRID: Ekranın dörtgenlere ayrılarak çizim yapılabilmesi içindir. Bu seçenekle dörtgen kenarları ya da karşılıklı iki köşe arası haricinde çizgi çizmeniz olası değildir. *DEFİNE* ile bu dörtgenin boyutlarını sol tuşa basılı tutarak ayarlayabilirsiniz.

SHADOW: Genelde gölge amaçlı kullanabileceğimiz bir seçenek. Geriplan rengi olarak seçilmiş renkle; asıl çizim yaptığımız sırada bulunduğumuz noktaya belirlenen uzaklıkta nokta koyarak gölge efekti yapar. *DEFİNE* ile gölgenin ana çizime olan uzaklığı ayarlanabilir. *DEFINE BASE SIZE* ise, gölgenin düştüğü zeminin ayarını yapmakta kullanılır.

ANIMATE: Ana menü ile birlikte kullanabileceğimiz animasyon komutlarının bir kısmı burada da yer almış. *DEFİNE FIRST,* animasyonun başlayacağı karenin yerini; *DEFINE LAST* animasyonunu bitiş yerini belirlemek amacı ile kullanılır. *LASSO PATH,* bu iki nokta arasında yapılacak hareketin eğri biçiminde olmasını sağlar. Hemen altındaki *DEFİNE* ile bu eğriyi sol tuşa basılı tutarak ayarlayabiliriz. *LINEAR PATH* ise bu iki nokta arasındaki çizginin doğru olmasını sağlar. Hemen altındaki *DEFİNE* ise bu doğruyu tanımlamak için kullanılır. *RENDER ANIM* ise animasyonu gösterime koymak amacındadır. Ekrana gelecek pencere ile frame (kare) sayısını ayarlayabilirsiniz. Yine bu pencerede yer alan diğer seçenekler ise şöyle: *ANIMITRAILS* seçeneği, animasyonun biçimi için kullanılır. Trails ile hareketi kuyruk gibi gösterebilirsiniz. Animasyonda hareket kesik kesik olur. *USE IRST PAGE,* ilk sayfanın kullanılıp kullanılmayacağı sorusunu yanıtlayabilmek amacı ile yapılmış. *PREVİEW* ile animasyona bir göz atabiliriz. *RENDER* ise animasyonun tam halini gözler önüne sunan

FLIP SCREEN: Ekranı tamamen yatay *{HORIZONTAL)* ya da dikey *(VERTICAL)* eksen etrafında çevirmek için kullanılır.

FOREGROUND VE BACKGROUND MENÜLERI

Ön plan ve geri plan anlamına gelen bu iki menüde de aynı seçenekler sıralanmış. Üstelik bu seçeneklerin işlevleri de aynı. Aralarındaki tek fark; foreground menüsündeki seçenekler çizim, back ground menüsündcki seçenekler ise zemin rengi için geçerli. Ya da "sol tuşa basarken foreground, sağ tuşa basarken back ground" da diyebiliriz. Şimdi bu iki menüye birden göz atıp yazımızı bitirelim.

NORMAL: Normal çizim , normal silme işlemleri ve diğer uygulamalardan vazgeçip normale dönmek içindir.

BLEND: Yanyana kullanılan herhangi iki renk arasında ya da zeminde kalan renk ile çizim rengine; bu renkleri karıştırarak ya da aradaki tonları kullanarak pikseller eklemek veya oluşturmak için kullanılır. Kısaca DeLuxe Paint'deki *SMOOTH* ve *BLEND* işlemleri gibidir.

SET: Blend işlemi için karıştırma oranını ayarlamak için kullanılır. Ekrana gelecek olan pencerede yukarı, sola, yukarı ve sola olan oklar ile ya da beyaz-gri siyah tonlu olan göstergeler ile karıştırma işlemindeki ton ayarlanabilir. *AVG-MIN* ikonları karıştırma miktarıdır. Yine *DITHER* ile dağılma derecesini 0 ile 15 arasında ayarlayabilirsiniz. Pencerede kalan diğer *BAK-GRD* ve *LIV* ikonları da, renkler arasındaki etkileşmeyi ve renk tonlarını göz önüne alarak karıştırma işlemlerini yapar.

LIGHTEN: Üstüste gelen herhangi iki renk olduğu durumlarda, bu iki rengin kesişme bölümleri, çizim (ya da geriplan) renginin daha açık bir tonu ile çizilir.

DARKEN: LIGHTEN işlemi gibi çalışır. Ancak bu kez daha açık değil daha koyu bir ton kullanılır.

MAXIMUM: Yine iki rengin karışması söz konusu bu kez etkileşme sonucu çizim (ya da zemin) renginin palette bulunan en açık tonu kullanılır.

MINIMUM: Aynen MAXIMUM işlemi gibidir. Ancak bu kez işlem mümkün olan en koyu ton ile yapılır.

USE H: Yine renk etkileşmeleri. Bu kez, her iki rengin RGB ayarları karşılaştırılarak çizim (ya da geriplan) renginin ton açıklığına göre uygun olan renk paletten seçilir.

USE H&S: Yine aynen "USE H" gibi çalışır. Ancak rengin tonu koyu ise daha koyu bir ton açık ise daha açık bir ton seçilerek işlem yapılır.

AND: *AND, OR* ve *XOR* seçenekleri tamamen renklerin RGB değerlerindeki sayılara göre çalışır. Mantık işlemlerindeki VE, VEYA ya da İSE işlemlerine göre renk tonu hesaplanır ve uygun ton seçilir.

COLOR: Bu seçenek, bundan sonraki seçeneklere göre kullanılır ve aynen DPaint'deki gibi normal renge dön gibi

bir anlam taşır. Bu menüde daha alt sırada bulunan herhangi bir işlemden vazgeçmek için de kullanılabilir.

PATTERN: Seçilmiş olan brush'a göre, doku oluşturmak için kullanılır. FILL işlemlerinde oldukça sık kullanılan bir tekniktir.

PANTO: Bu seçenekle ekrana ikinci bir pointer çıkacaktır. *FILL* işlemi sırasında bu ikinci pointer'in gösterdiği renk ve bu renkle çizilmiş olan kısım aynen birinci pointer'ın olduğu kışıma taşınır.

SET: Panto ile kullanılan bir seçenektir. İkinci pointer'ın birinciye göre olan yerini ayarlamakta kullanılır.

UNDER: İki ekranla birden çalışıldığı zamanlarda kullanılır. İkinci ekran birincinin altına eklenir ancak görünmez. Çizim , ya da benzer işlemler yaptığınızda renk yerine ikinci ekranın o kısmını alırsınız. Sanki ikinci ekranı bir maske ile kaplayıp daha sonradan bu maskenin bazı kısımlarını çıkartmak gibi.

Spectra Color tanıtımı bu kadar. Bu arada size bir haberim var: **TRSI BITBLANE HACKER vl.O.** Ülkemize yeni gelen bir grafik çalıcı program bu. Bu programın tanıtımını gelecek sayılarımızda bulabilirsiniz. Grafik çalıcılar arasında en iyi yeri alabilecek bir program.

Eveeet. İşte bu aylık da bu kadar. Gelecek ay Başka bir programda (bir aksilik olmazsa DELUXE PAINT IV) buluşmak üzere hoşçakalın. Bu arada GRAFİK TEKNİKLERİ'ne bir göz atmayı unutmayın. Bol pikseller.

GRAFİKLER VE PIXELLER SİZE HEP AYNI KAVRAM GİBİ GELSE BİLE, BU DÜNYANIN SONU YOKTUR. BİZ SADECE MÜMKÜN OLDUĞUNCA ÇOK İLERLEMEYE ÇALIŞACAĞIZ. BİTİRMEK SİZE KALMIŞ. TABİİ BİTİREBİLİRSENİZ.

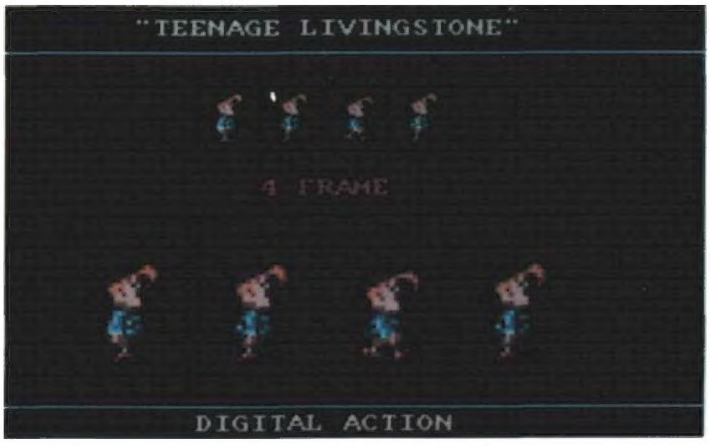
Merhaba millet! Bir ay sonra yine grafik teknikleri yazımızın başındayız. Geçen ay sizlere bu ayki konumuzu duyururken, animasyon ve yürüme olacak diye reklam yapmıştık. İşte bu ay geldi ve yine söz verdiğimiz gibi beraberiz.

Yazımızla size bazı isimlerden örnekler vereceğimizi belirtmiştik. Ve bu ay yazımızda sadece kısa ipuçları, belirli hatalar ve teknik bilgiler vereceğiz. Kalan işi ise siz, gözleriniz ve yazımızın fotoğrafları ile halledeceksiniz.

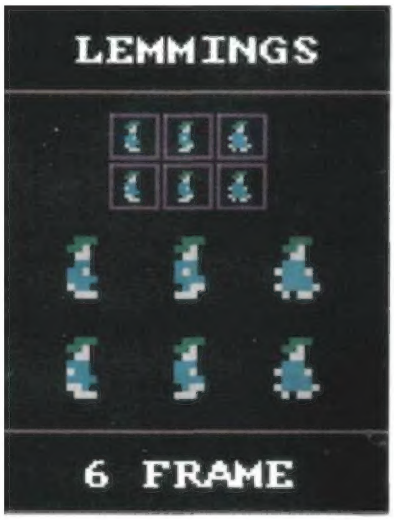
Yürüme animasyonunu ele alacağımızı yazmıştık. Ve öyle de yapacağız. Ancak daha önce hatırlatmak istediğim bir şey var. Bu yazı ile yürüme animasyonu anlatılacak, ama siz belirtilen noktalara dikkat ederek ve biraz gözlem yaparak ileride tüm animasyonları yapabilirsiniz.

Farklı isimlerden, farklı frame sayısı ve farklı tarzlarda yürüme örnekleri aldık. Artık günümüz grafikerleri her ne kadar saniyede 64 frame çalışabilen video digitizer ile animasyonlarını hallediyorlar ise de, biz kendi yolumuzu izleyelim.

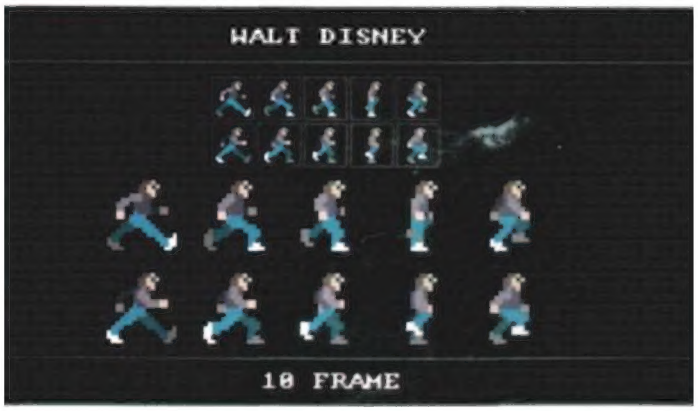
İlk örneğimiz, **TEENAGE LIVINGSTONE** isimli bir oyundan alınma. Oyunu boşuna aramayın henüz piyasaya çıkmadı. Bu oyundaki kahraman için grafiker 4 framelik bir animasyon kullanmış. Bacaklar ve kolların hareketi de bu dört kare ile halledilmiş. Ancak doğal yürümede bulunan ve adım atılırken gövdenin aşağı kayması yapılmamış. Bu tarz animasyonlar, daha çok şirin oyunlarda kullanıldığı için sorun değil. Hatta bu doğadışı hareket, şirinliğin bir parçası halinde bile diyebiliriz. Bu tarz animasvonlara örnek olarak ***RICK DANGEROUSu*** da sayabiliriz. Zaten her iki oyunun grafikleri ve animasyonları arasında benzerlikler de var.



İkinci örneğimiz ise PSYGNOSIS'den. **LEMMINGS** sanırım herkesin sevdiği bir oyun. Bizim size gösterdiğimiz resim gerçek LEMMINGS animasyonu değil sadece bir taklit. Ama işimizi görür. Bu kez frame sayımızı 6'ya çıkarttık. Böylece bacak ve kol hareketleri daha ayrıntılı hale geliyor. LEMMINGS'de renk sayısı az olduğu için bacaklardaki ön/arka kavramı ortadan kalkmış. Eğer kollar hiç oynamasaydı, bu animasyonu 3 kare ile kurtarabilirdik. Burada kolların yürüme animasyonlarındaki önemi ortaya çıkıyor. Eğer dikkat ederseniz, bunu siz de farkedersiniz. Hangi bacak öne anlıyorsa, ters yöndeki kol önde, bacak yönündeki kol ise geride kalır. Böylece hem vücut dönerek bacağın uzatılması kolaylaştırılır hem de hız sağlanır.



Üçüncü örneğimiz ise animasyon tarnsı **WALT DISNEY**'den



Bu kez kare sayımız 10. Eğer dikkatinizi çekti ise, 'WALT DISNEY' tiplerinin hareketleri gerçeğe (bazı abartılan hariç) uygundur. Tipler yürürken yaylanırlar böylece şirinlik yaratılır. DISNEY'in tiplerinin üstün özelliği ise, el ve ayakların bilekten yapılan hareketleridir. Tipler yere sert basmazlar. Ancak burada örneklediğimiz animasyonda bu el ve ayak hareketleri pek belirli değil. Ancak kesinlikle bir ön ve arka ayrımı var.

Dördüncü ve son örneğimiz ise tamamen gerçek yaşamdan. 14 kare sürüyor. Bu kareler, arka arkaya çekilmiş fotoğraflardan oluşuyordu ve altındaki başlıkta *NORMAL HIZDA YÜRÜYEN İNSAN"* yazıyordu. Kaynak kitabın adını hatırlayamayacağım. Ancak çizgi film şirketlerinin birinin kütüphanesinden alındığını belirteyim. Gerçek animasyonları incelediğimizde, küçük ama çok sayıda fark dikkati çekiyor. Bunlar maddeler halinde aşağıda:

1. Kolların hareketine göre vücudun kıvrılması açıkça belirli.
2. Gövdeye doğru olan kol hareketi hızlı, gövdeden uzaklaşan kol hareketi ise yavaş. Hatta gövdeden en uzak olan noktada hemen hemen hiç hız yok.
3. Ayağın yere basarken olan hareketinde gövdenin öne doğru eğilmesi ve bu ağırlık yüzünden ayağın yere biraz sertçe basması.
4. Geride kalan ayağın havaya kalkarken ve yere basacak olan ayağın yaptığı bilek hareketi.
5. Kolların bacaklarla uyumu. Öndeki ayak ileri atılırken öndeki kol geriye gider. Gerideki kol ise öne doğru. Tabii aynı işlem arkada kalan ayak içinde geçerli.
6. Büyük boyuttaki kareler için: Baldır, karın, göğüs, sırt ve kanat kaslarının harekete uyumu. Sözgelişi, kol geriye giderken göğüs kaslarının gerilip, kanat kaslarının büzülmesi.
7. Yine büyük kareler için: Baldır ve ayak arkası kaslarının ayak yere basarken titremesi ya da ayak toparlanırken baldırdaki çukurun kaybolması.

Eveett! Dikkat etmeniz gereken noktaları da belirttik. İster animasyonda, ister çizgi filmde kullanın, ister oyunlarda. Sadece bir kol-bacak hareketi olarak görülen şeyin aslında ne olduğu hakkında epey bilgi sahibi oldunuz sanıyorum. Şimdi size kalan, yaratacağınız tipin kol ve bacak uzunluğu, kas yapısı, yürüme özellikleri gibi noktaları düşünerek basit (??!!) olan yürüme animasyonunu yapmanız. Bizden bu kadar kalanı size ait!

Gelecek ay, yeniden pikselleme tekniklerine döneceğiz. Dikkat ederseniz gün geçtikçe profesyonel teknikleri anlatıyoruz. Eğer öğrenmek istediğiniz konular varsa bize yazın. Ayrıca yaptıklarınızı buraya gönderin. Hep beraberce doğruları ve yanlışları öğrenelim. Eğer istekleriniz olursa yine animasyon konularına döneceğiz. Bu arada WALT DISNEY'den bazı hareket çizimlerinin fotokopisine sahip olmak isterseniz dergiye MEHMET ALİ ŞAHİN adına yazın. Mektubunuza 10000 liralık posta pulu eklemeyi unutmayın. Bu posta pullarını fotokopi ve posta parası için kullanacağız. Hepinize iyi pikseller ve animasyonlar diliyorum. Hoşçakalın.

OKUYUCU MEKTUPLARI

✉ *Sayın Amiga Dünyası yetkilileri,*

Daha önceki sorularıma yanıtlarınız için teşekkür ederim. Bu kez sorular hayli fazla.

1.Joystick-mouse adaptörü nedir?

2.Video görüntüsünü Amigaya nasıl aktarabilirim? Hangi arabirimlere ne kadar harcamalıyım?

3.Scanner ile Amigaya aktarılan bir resmin kalitesi nasıl olur?

4.Bu konularda stüdyo hizmeti veren kuruluşlar varsa tanıtabilir misiniz?

5.Resim aktarma yöntemleri içinde en kalitelisi hangisidir?

6.Professional Page 2.0 dotmatriks yazıcıları destekliyor mu?

7.Amiga 500 ile verilen Türkçe kitapçıkta TEZGAH isimli bir program anlatılmaktadır. Böyle bir program var mı? Varsa nasıl temin edebilirim.

8.Kendiliğinden yüklenen bazı programlar workbench üzerinden yüklenmiyor. Çaresi var mı?

9.Bir programa Türkçe karakter seti nasıl yüklenir?

Sanırım 'yeter artık' diyorsunuz. Yanıtlarınız için şimdiden teşekkürler.

Op. Dr. Mustafa K. Adalı I Keşan

☞Sevgili okurumuz,

Öncelikle şunu belirtmeliyiz ki, sorularınızdan sıkılmak şöyle dursun tam aksine bizi memnun ediyor. Şimdi sorularınızın cevaplarına geçelim.

1.Bu arabirim, joystick ve mouse'u aynı sokete sokabilmek için kullanılır.

2.Video görüntüsünü DIGITIZER adlı bir yan birimle Amiga'ya aktarabilirsiniz. Eğer animasyonlu görüntüleri videodan aktarmak istiyorsanız REAL-TIME DIGITIZER kullanmanız gerekli. VIDI AMIGA bu iş için ideal. Kamera yardımıyla sadece resim aktarmak isterseniz DIGIVIEW türü cihazlan kullanabilirsiniz. Bu cihazların fiyatlarını yabancı yayımlardan takip edebilirsiniz.

3.Bu işlem scanner'ın kalitesine bağlıdır.

4.Bildiğimiz kadarıyla Art Net adlı kuruluş bu konuda Amiga ile hizmet veriyor. Daha önceki sayılarımızda bu konu ile ilgili bir röportaj yayımlamıştık.

5.Resim aktarmak isterseniz digiview türü cihazları kullanmak en iyi yoldur.

6.Professional Page 2.0 dotmatriks yazıcıları destekliyor.

7.Tezgah programı, Amiga kullanıcılarının yakından tanıdığı Workbench'tir.

8.Bu tür programlar TRACK-LOAD adı verilen bir sistemle yükleme yapar. Bu sistemde de workbench kullanılmaz.

9.Font editor yardımıyla Türkçe font çizer ve FASTFONT komutu yardımıyla CLI ekranda veya diğer programlarda bu fontu kullanabilirsiniz. Basanlar dileriz.

✉ *Sayın Amiga Dünyası,*

Konumuz Lamer-Exterminator virüsü. Master viruskiller programını yüklediğim zaman hafızada lamer virus'ü var diyor. Sağ mouse tuşuna bastığımda ise guru hatası veriyor. Ben de bir disket formatlayıp sadece master viruskiller programını kaydettim. Sonra tüm block'lan inceledim. Virüsten eser yoktu. Bilgisayarı kapatıp hafızanın temizlenmesini bekleyip açtım. Boş disketteki killer programını yüklemeye çalıştım. İlk yüklemede ekran karardı. İkinci boot edişimde program çıktı fakat hafızada lamer virüsü var diyor. Sağ mouse tuşuna basınca gene guru verdi. Acaba virus disketin neresinde? Boot-block'da olmadığına göre, hafızaya da yerleşip kalamayacağına göre bu virüs nereden geliyor? Bu sorunuma çözüm bulursanız çok sevinirim. Yayın hayatınızda nice yıllar dilerim. Saygılarımla.

Gürkan Yeniçeri I İSTANBUL

☞Sevgili Amiga kullanıcısı,

Sizin gibi okurlarımız bize yazdığı sürece nice yıllar birlikte olacağımıza inanıyoruz. Sorununuza gelince; Lamer virüsünün çeşitli versiyonları vardır. Bu versiyonlardan birisi de file (link) virüsüdür. Zannedersem Master Viruskiller'ınız virüslenmiş. Yeni, başka bir kopya bulmanızı tavsiye ederim. Lamer-exterminator virüsünün version numarasını bilseydim daha çok yardımım dokunurdu.

✉ *Sayın Amiga Dünyası ilgilisi,*

Yayıncılık hayatınızda başarılar diliyorum. Bizler zamlardan yılmadıkça sizin de yılmadan daha iyiyi güzeli vermeye çalışacağınızdan eminim. Size iletmek istediğim konular şunlar.

1.C dilindeki PRINTF(...) ile istenen yere nasıl yazı yazdırılabilir? (Locate X,Y gibi)

2.AC-Compiler harici Amiga basic derleyicisi mevcut mu?

3.Sekada 'RO' ile yüklenen programı, tekrar nasıl text assembler listesi olarak diskete aktarıp assembler listesini tekrar nasıl alır ve nasıl assembler ile derleyebiliriz?

Salur Paçacıoğlu I ELAZIĞ

☞Sayın okurumuz,

Mektubunuzdan anladığımız kadarıyla bilgisayar dillerine meraklısınız. Biz de bu konuda size yardımcı olmaya çalışacağız.

1.İstediğiniz yere yazı yazmak için şunları yapmalısınız. Screen cursor komutuyla cursor'un yerini belirleyip'SCR_CURS (X,Y)' daha sonra istediğiniz text'i yazabilirsiniz 'PRINTF (...)'.

2.Piyasada bu iş için Fast Basic, Hi-soft Basic, Blitz Basic gibi programlar var.

3.Bahsettiğiniz 'RO' Read Object anlamındadır. Ancak Write Object ile kayıt ettiğiniz programı yükleyebilirsiniz. Bunun için kodu (P)ublic kısmında yapmanız gerekiyor. Aynca F Basic ile ilgili sorunlarınızı çözmek için bu tür programların orjinallerini, kitapçıkları ile birlikte edinmenizi tavsiye ederiz. Diller üzerine çalışmalarınızda basarılar dileriz.

✉ *Sayın Amiga Dünyası yetkilileri,*

Önce, böyle bir dergi çıkarttığınız için size çok teşekkür ederim. Doğrusu böyle bir dergiye ihtiyaç vardı. Derginizi çıktığı aydan beri takip ediyorum ve en çok beğendiğim dergi sizin derginiz. Fazla uzatmadan size cevabını bulamadığım birkaç soru sormak istiyorum.

1 .Basic te yazdığım bir programı disketten direk olarak yüklemek için yapabileceğim işleri sırasıyla anlatabilir misiniz?

2.Multi Player Soccer Manager adlı oyunda paranızı sonsuz yapmak için gerekli şifreyi biliyor musunuz?

3.Yaptığım bir basic programında mouse yardımıyla resim çiziyorum fakat sonra bu resmi saklayamıyor ve yükleyemiyorum. Bunu yapabilmek için gerekli olan programı yayınlar mısınız?

Seyhan Tekelioğlu I İstanbul

☞Sevgili Basic meraklısı okurumuz,

İçten iltifatlarınıza teşekkür ederiz.Gelelim sorularınızın cevaplarını yanıtlamaya.

1.Basic ile yazdığınız bir programı direk olarak yükleyemezsiniz. Ancak bu, programınızı asla tek başına çalıştıramazsınız anlamına gelmez. Bir Basic Compiler sayesinde programınızı compile edip tek başına çalıştırmanız mümkün.

2.Bu oyunun cheat'leri için Amiga Salatası köşemizi takip etmenizi tavsiye edeceğiz.

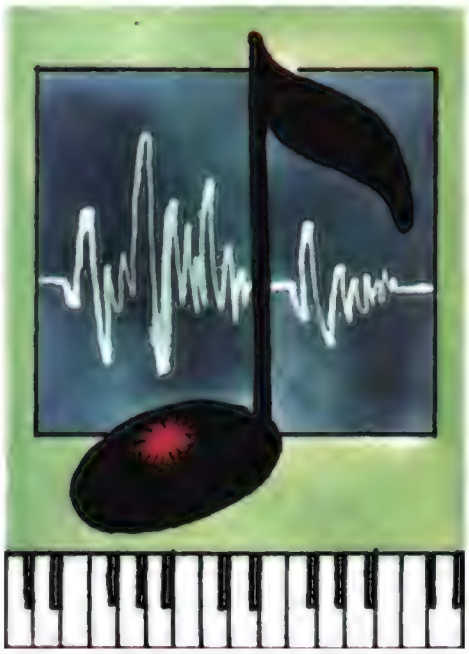
3.Size bu konuda yardımcı olmak için basic programlan köşesinde işinize yarayacağını düşündüğümüz bir program yayımlıyoruz. Sanırız bu probleminizi çözecektir. Basic çalışmalarınızda basanlar.

AMIGA ve MÜZİK

KUBİLAYKILINÇ

Merhabalar !!! Bu ay "Amiga ve Müzik" köşemizde son zamanlarda ismini sık sık duyduğumuz bir firmayla yapmış olduğumuz bir söyleşiyi sizlere aktaracağım.

Sohbetimizi "MIDI&MUSIC" firması kurucularından Yavuz Alkan ile gerçekleştirdik. Asıl mesleği "Diş Hekimi" olan Yavuz bey, bizi kırk yıllık dostmuşuz gibi karşıladı. Gençliğin yaratıcılığı ve dinamizmini taşıyan Yavuz beyle gerçekleştirdiğimiz sohbeti sizlere sunmaktan zevk duyuyorum.



- Yavuz bey söyleşimize klasik bir soruyla başlamak istiyorum. "MIDI & MUSIC" nedir? Bize tanıtır mısınız?

- İlk önce MIDI kavramında kısaca bahsetmek istiyorum.

MIDI (Musical Instruments Digital Interface, TK. Müzik Aletleri Sayısal Arabirimi) herşeyden önce sadece elektronik bir devrenin ismi değildir. Değişik müzik aletleri arasındaki veya müzik aletleri ile bilgisayarlar arasındaki haberleşmeyi müzik bilgileri için düzenleyen ve sağlayan bir bilgi alışveriş standartıdır. Bize sonsuz olanakları sunan bu teknolojiye MIDI diyebiliriz. MIDI standardı Amerikalı, Avrupalı ve Japon mühendislerin birlikte ortaya çıkardıkları bir arabirim sayesinde ortaya çıkmıştır. Dünyada 1983'ten beri enstrümanlar bu arabirim vasıtasıyla (örneğin bir elektronik piyano ve bir ses sentezleyici) haberleşebilmektedir. Artık bütün müzik aletleri başta tuşlu çalgılar bu arabirime sahiptirler.

İşte "MIDI & MUSIC" bu teknolojinin müzik ile birleştiği yerdir diyebiliriz.

Ben geçtiğimiz Nisan ayında Amerika'da gözlemler yaptım. Müzik aletleri satan dükkanların raflarının yansından fazlasını MIDI kullanan enstrümanların işgal ettiğini gördüm. Bizde, Türkiye'de Roland'ın İstanbul Anadolu yakası bayisi olarak gerek Roland'ı ve gerekse kullandığı MIDI standardını elimizden geldiğince tanıtmayı amaçlıyoruz. Yalnız amacımız sadece Roland'ı Türkiye'de yaygınlaştırmak değil; günümüzün çağdaş sanat anlayışını büyük ölçüde destekleyen teknolojiyi, daha açık olursa bilgisayar teknolojisini mümkün olduğu kadar amatör veya profesyonel müzisyenlere tanıtıyoruz.

- Türkiye'de MIDI teknolojisine sahip enstrümanların popülerliği ne durumdadır?

- Dünyada elektronik müzik, 1960'lardan beri yapılmaktadır. Tabii ki gerek teknolojinin müziğe girmesi, gerekse bu müzik türüne karşı oldukça tepkiler gelmiştir. 1983'te MIDI standardının oluşmasından sonra bile bu tereddütler devam etti. Ancak daha sonra Dünyada ve Türkiyede bilgisayarların evlere girmesiyle birlikte bilgisayarlı müziğin de ilk tohumları atılmaya başladı.

Hepimiz ilk defa 8 bitlik bilgisayarların ürettiği müzikleri dinleyerek hayrete düşüyorduk. Daha sonra 16 bitlik bilgisayarların evlere girmesiyle birlikte ve elektronik müzik aletlerinin gelişmesiyle (MIDI standartının oturması v.b.) bilgisayar ve müzik ayrılmaz bir ikili haline geldiler. 16 bitlik makinalarda üretilen müzik, sadece bilgisayarların seslerini kullanabiliyordu. Bir çoğumuzun da bilgisayarla tanışmasına bu programlar sebep olmuştur. Daha sonra Amiga'nın yaygınlaşmasıyla birlikte, birçok kişi bilgisayarın getirdiği hız ve pratiklik sonucu "Soundtracker, Sound FX" gibi programlarla yarı amatör yan profesyonel çalışmalar yapmaya koyuldu. Böylece herkes bilgisayarın müzik alanımda da kullanıcıya korkunç bir gelişim ve üretim hızı kazandırdığını fark etti. Ancak MIDI teknolojisi o sıralarda dünyada standart kabul edilmesine rağmen bugünkü popülerlik düzeyinde değildi ve. bizim "müzisyenlerimiz bilgisayardan beklediklerini tam anlamıyla bulamadılar. Derken, MIDI imdada yetişti.

Şimdi evlerde, işyerlerinde ve tabii ki Stüdyolarda MIDI kullanan enstrümanlar ve bilgisa - yarlar kullanılmâkta. 'Neden akustik enstrümanlar yerine MIDI kullanan elektronik enstrümanlar?" diyeceksiniz. Bunun sebebi, artık gelişen teknoloji sayesinde elektronik enstrümanların aslına uygun hatta aslından daha iyi sesler sunabilmeleridir. Yalnız şunu belirteyim; sanatı yozlaştıracak derecede bir teknoloji egemenliği söz konusu değildir. Müzisyenler yine aynı müzisyenler; tek fark gereksiz zaman kayıplarının ortadan kalkmış olmasıdır.

MIDI teknolojisini evlere ve stüdyolara taşımada en büyük işi, "ATARI" firması yapmıştır. Atari firması, MIDI'nin ilk standart olarak kabul edildiği yıllarda, MI DI arabirimi üzerinde olan bir bilgisayar üretti. Bu sayede bu konuda tercih edilen bir bilgisayar oldu. Daha sonra IBM. Machintosh ve Amiga da, gerekli Hardware ve Software'i üreterek bu gelişimi desteklediler. Şimdi MIDI ve bilgisayarın müziğe verdiği hizmetler birçok kişi tarafından fark ediliyor ve artık MIDI'siz enstrümanlar tercih edilmiyor.

- Artık günümüz teknolojisinde gerek amatör ve gerekse profesyonel, herkes ister evine isterse herhangi bir mekana dilediği boyutta bir stüdyo kurabiliyor. Roland ve Bilgisayar tarafından oluşan bu işbirliğinin müzisyenlere verdiği hizmetler nelerdir ?

- İster profesyonel olsun, isterse bu konuda hiçbir bilgisi olmayan kişiler olsun elimizden gelen tüm hizmeti sunmaya çalışıyoruz. Bu konuda belli bir bilgi birikimine sahip kişilere yönelik hizmetlerimiz şunlar: Elimizde bu konuya ait bilgiler içeren ve devamlı gelişmekte olan bir kütüphane var. Ayrıca tüm kullanıcıları en son gelişmelerden derhal haberdar ediyoruz, isterlerse bizzat son gelişmelerle kendilerini tanıştırıyoruz. Ayrıca bilgisayarın markası ne olursa olsun gerekli yazılım,

donanım ve bilgi desteğini kendilerine derhal sağlıyoruz. Kendilerine IBM, Machintosh, Atari ve Amiga için tüm hizmetleri sunabiliyoruz. Amacımız burada herhangi bir bilgisayarı tanıtmak değildir. Amacımız bu teknolojiye olan bilgi açlığını tatmin edebilmektir.

Amatör müzisyenlere her zaman gerek telefonla gerekse yüzyüze hiçbir karşılık beklemeden elimizden geldiği kadar bilgi sunuyoruz. Biz ayrıca kendi yerimizde bir laboratuvar kurduk. Burada devamlı bir araştırma halindeyiz. Dileyen herkes bizi telefonla arayıp istediği bilgiyi edinebilir. Biz, herşeyden önce hizmet üretmeyi amaçlıyoruz. Bizim herkese kapımız açıktır.

- Biliyorsunuz Dünya'da ve Türki-

semizde yeni olan her şey e bir olumsuz bir tepki gösterilmektedir. Diyelim ki biri size çıkıpta "Teknolojik gelişim, sanatın ruhunu öldürüyor." dese cevabınız nasıl olur ?

- Her şeyden önce, bu lafa karşı birçok şey söyleyebilirim. Ama yine de kısa ve öz bir açıklamada bulunacağım.

Bir müzik aletini çalan müzisyenin enstrüman hakimiyeti ve müziğe kattığı ruh, şüphe götürmez bir gerçektir. Örneğin bir akustik gitarı çalan bir kişi aletini çok iyi çalabilir. İnsanlar bu ustanın kendisini dinlerler ve yaşantısını dahi takip ederler. Öte yandan, kompozitörler ise eskiden bestelerini genellikle evlerinde bir veya bazen birkaç enstrüman çalarak düzenleyebilirlerdi. Artık günümüzde bir kompozitör her an elinin altında çeşitli denemelerde bulunabileceği her boyutta bir orkestraya sahip olabiliyor. Üstelik bu orkestra her seferinde kusursuz bir şekilde çalabiliyor. İşte elektronik müzik enstrümanlarının gerçek enstrümanları taklit etmesi fikri buradan çıkmıştır. Günümüzde artık klavye çalan birisi aletlerinden gitar sesi çıkararak gitar çalabiliyor veya bir kadınlar korosunu yönetebiliyor. Ayrıca bir gitarist te aynı imkanlara sahip olabiliyor. Hatta bir saksafoncu veya bir baterist bir keman sesini kullanabiliyor.

Ben bu konudaki gereksiz endişelere karşıyım. Sanatın ruhunun ölmesi insanların bakış açılarına bağlıdır. Maalesef Türkiyede bu teknoloji hala çok ilkel bir şekilde kullanılıyor. Stüdyolardaki eğitimsizlik sonucu aletlerin tonları sönük güçsüz bir hal alıyor. Hal böyle olunca da, suç aletlere atılıyor. Bu aletlerin müzisyenlere kazandırdığı en büyük rahatlık, hızlarıdır. Müzisyenler bu hızı fabrikasyon üretim doğrultusunda kullanırlarsa, tabii ki olayın ruhu ölür. Ama bu hızı daha kaliteli eserler oluşturmak için kullanırlarsa, varılan sanat ruhu daha da güçlenir.

Ayrıca belirtmek istediğim başka bir konu var. Bu aletleri kullanabilmek göründüğü kadar kolay değildir. Belli bir bilgi birikimini gerektirir. Bu bilgi birikimi gerek armoni bilgisi olarak, gerekse teknolojik bilgi olarak her geçen gün.gelişmektedir. Bu aletleri kullanabilmek için kesinlikle ses frekans tekniği, matematik ve bilgisayar konularında bilgiye sahip olmanız gerekiyor. Yoksa bu müzik kendi kendiliğinden iki üç tuşa basarak oluşmuyor. Bu konunun da kendine göre bir ustalık derecesi bir ruhu vardır.

Bu sayısal teknolojiden müzisyenler kaçmamalıdırlar. Ancak bütün işleri aletlere yükleyip işi yozlaştırmamalıdırlar kanısındayım.

- Firmanızın geleceğe yönelik planları nelerdir?

- Daha önce de belirttiğim gibi, bizim şu anki en büyük amacımız bu teknolojiyi en geniş kapsamlı ve en iyi biçimde tanıtmak ve bu konuda en iyi hizmeti verebilmektir. Bizim bundan evvelki çalışmalarımız hep bu doğrultudaydı ve bundan sonra da hep bu doğrultuda olacaktır.

Biz 16 Kasım'dan itibaren kendi yerimizde seminerler gerçekleştirmekteyiz. Bu seminerler sadece cumartesi günleri oluyor ve 3 cumartesi sürecek. İleride bu seminerleri uygun periyodlarda tekrarlamayı düşünüyoruz. Bu seminerlerdeki amacımız ve tüm çabamız İstanbul'da bu konuda bilgi kaynağı olabilmektir.

- Yavuz bey, MIDI & MUSIC in çalışmalarını yürekten kutluyoruz ve başaralarmızın daim olmasını arzuluyoruz. Bize bu sıkışık zamanınızda vakit ayırdığınız için çok teşekkür ederiz.

Asıl ben size çok teşekkür ederim.

Yavuz bey bu sohbetimizden sonra bize kısaca aletleri gösterdi. Beni en çok etkileyen MIDI gitar oldu. Gitar zaten kendi bünyesinde çok sesli bir enstrüman. Bir de gitardan piyano, bas veya koro sesi çıkarabildiğinizi görebilmek çok keyifli bir iş. Hatta gitarla bateri çalınabileceği hiç aklıma gelmezdi.

Benimde bu konuda kısa bir sözüm olacak:

"Bence insanlar teknolojinin nimetlerini işin kolayına kaçıp yozlaştırmamalıdırlar. Bir tual da kullansanız, bir bilgisayarda kullansanız sanat sanattır. Her durumda da aşılması gereken zorluklar bulunmaktadır. İşte sanat, bu zorlukları aşıp güzel olanı yakalamaktır. Sanatın takdirini her zaman sanat severlerin notu belirler. Kötüye kullanılmış teknolojinin de notunu her zaman gerçek müzik dinleyicisi verir.

Herşeye ruh veren insanlardır ve teknolojiye de insanlar ruh verir.

Bu böyle biline....."

Dr T's Copyist Professional

Sanırım çoğu müzisyenin en çok vaktini alan işlerden birisi de bestelerin en doğru ve kusursuz bir biçimde kağıda aktarılmasıdır. İşte bu harika program sizi bu zahmetten kurtardığı gibi bilgisayarlaşmanın getirdiği korkunç hızı ve pratikliği de sizlere *' beraberinde sunuyor.

KUBİLAY KILINÇ

Merhabalar !!! Bu ay sizleri çok farklı bir müzik programı ile tanıştıracağım. Gerçi bu programa "müzik programı" demek oldukça yanlış olur. Program müzisyenlerin hizmetine sokulmuş ama tür itibari ile bir "Masa üstü yayıncılık" programı. Ancak şunu da belirteyim yazdığınız tüm müzik dokümanları **"MIDI SONG"** bilgisi olarak herhangi bir MIDI taşıyan enstrümana çaldırılabilir veya tam tersi yapılabilir.

Hayatınıza bilgisayar girdikten sonra günlük yaşantınızda mutlaka önemli değişiklikler olmuştur. Bunlardan en önemlisi, mutlaka bilgisayarın size kazandırdığı hızdır. Kuşkusuz bu yazıyı okuduğunuza göre ya profesyonel bir müzisyensiniz ya da müzikle yakından ilgileniyor olmalısınız. İşte bu program bu alanda da size şu andan itibaren üstün bir hız kazandıracak.

Çok değil bundan 3-5 yıl önce (belki hala) ülkemizde kompozitörler bestelerinin kağıda kusursuz bir şekilde aktarılması için oldukça zahmete girmekteydiler. Çünkü bir bestenin kusursuz ve temiz olarak kağıda aktarılması bestecinin prestijini etkileyen bir etkendir. Ayrıca günümüz müziğinde her geçen gün yeni teknikler keşfedildikçe müzik sembolleri artmaktadır. Her müzisyenin bu sembolleri uluslararası bir standarda uygun olarak yazması hem beceri ister hem de oldukça titiz bir uğraş gerektirir.

Artık bilgisayar teknolojisi sayesinde hepimiz bu zahmetlerden kurtuluyoruz.

BAŞLANGIÇTA BİLİNMESİ GEREKENLER:

Konfigürasyon:

Programın yüklenmesinden hemen sonra karşımıza küçük bir pencere açılır. Bu penceredeki parametrelerle programın hangi ekran çözünürlüğünde ve hangi bilgi kayıt ortamlarını kullanarak çalışacağını tespit ederiz. Burada;

Work Directory: öu programda yazdığımız notaların her sayfası bir dosya olarak bilgi kayıt ortamlarında ayrı ayrı saklanır (bunlar "wkfile" ismini taşıyan dosyalardır). Yani 1. sayfa için bir dosya 2. sayfa için ise bir başka dosya kaydedilir. Bu satırda belirtilen alana bu dosyaların hangi bilgi kayıt ortamında saklanmasını veya okunmasını istiyorsanız t) sürücünün ismini yazmalısınız. Örneğin "Wkfile" isimli dosyaların hafızada işlem görmesini istiyorsunuz. O zaman buraya "Ram:" yazmanız gerekir.

Program Directory : Hi-res veya Interlace seçeneklerinden birini seçip ekran çözünürlüğünüde tespit ettikten sonra yeni konfigürasyonu diskete "Save" (Tk. Sakla) seçeneğini kullanarak kaydedebilirsiniz. Eğer bu konfigürasyonun kaydedilmesini istemiyorsanız direkt "Continue" (Tk. Devam) seçeneğini kullanarak programa giriş varabilirsiniz.

<KNI KOMUTLARI:

Bu a>Ki yazım 'da bütün ıuenü komutlarına sadece şöyle hal i İlen bir göz atacağız. Bu sayede programa biraz olsun ısınmış olursunuz. İstedim ki okurlarımı/ programı aşağı yukarı kullanabilmek için bütün yazı dizisinin bitmesini beklemesinler kendi çabalarıyla da olsa bir az programla mücadele edebilsinler.

Menü komutlarına ulaşabilmek için ekranın üst kısmına pointer'ı getirip mouse-'un sağ tuşunu basılı tutmamı/ yeterlidir. Soldan sağa doğru menüler dizilmiştir. Yine mouse'un sağ tuşuna basılı tutmaya devam ederek ulaşmak istediğimi/ menünün

üzerine pointer'! getirmeliyiz. Bu durumda üzerine geldiğimiz menünün içeriğinde bulunan komutlar veya seçenekler bir liste halinde beliriverirler. Burada yine sağ butona basılı tutarak işletmek istediğimiz komutun üzerine gelip sağ butonu bırakmadan sol butona basmalıyız. Bu durumda komut, işlevine başlamış olur.

Project Menusu:

New: Programa giriş yaptıktan sonra ilk yapacağımız iş, ya dana evvelden üzerinde çalışmış olduğumuz ve çalışmaya devam etmeyi düşündüğümüz dosyayı çağırmak veya yeni bir müzik parçasının notalarını yazmaya başlamaktır. Bunlardan ikincisini yapmak istiyorsak bu komutu çalıştırmalıyız. Bu komut işleme girdikten sonra "Untitle" (Tk. Başlıksız) isimli yeni bir dosya yaratılır. Kısaca yeni başlayacağımız her müzik parçasını oluşturmadan evvel ilk kullanacağımız komut "New" (Tk. Yeni) komutudur.

Open: Daha evvelce üzerinde çalışmış olduğumuz veya halen üzerinde çalıştığımız bir müzik parçasına ait dosyayı bir bilgi kayıt ortamından çağırmak istiyorsak bu komutu kullanmalıyız.

Save: Üzerinde çalışmakta olduğumuz bir müzik parçasını herhangi bir bilgi kayıt ortamında saklamak istersek bu komutu kullanmalıyız.

Save As: Yukarıda "New" komutu kullanıldığı zaman Untitle.me" isimli daha doğrusu isimsiz boş bk dosya yaratılır demiştik. Bu üzerinde çalışmakta olduğumuz dosyayı ilk defa bir bilgi kayıt ortamına depolarken bir isim vermemiz gerekmektedir. Bir dosyayı ilk defa bir bilgi kayıt ortamına kaydettiğimizde "Save" kumulunu değil Save As" komutunu kullanmalıyız. Bu durumda kayıt işlemi sırasında dosyaya isim de vermiş oluruz.

Quit: Bu komut yardımıyla programdan çıkabiliriz.

Other Menüsü:

Copy File...: Eğer üzerinde daha önceden çalışmış olduğunuz bir dosyayı bir başka isimle tekrardan herhangi bir bilgi kayıt ortamında saklamak isterseniz (yani bir kopyasını almak isterseniz) bu komutu kullanmanız gerekir. Bu komut işleme girdiğinde program sizden kopyası çıkarılacak dosyayı seçmenizi ister. Bu pencere kaybolduktan sonra ise bir başka pencerede dosyanın yeni ismini vermelisiniz. Bu işlem de **bitince,** seçmiş olduğunuz dosyanın başka bir isim altında bir kopyasını çıkarmış olursunuz.

Rename File...: Bu komut ile herhangi bir bilgi kayıt ortamında bulunan bir dosyanın ismini değiştirebilirsiniz.

Delete File...: Bu komut ile her hangi bir bilgi kayıt ortamında bulunan bir dosyayı silebilirsiniz.

Configure...: Bu komut işleme girdiğinde karşımıza küçük bir pencere açılır. Bu pencerede bulunan parametrelerin açıklamasını yukarıda "BAŞLANGIÇTA BİLİNMESİ GEREKENLER" bölümünde bulabilirsiniz.

Scroll Bar: Biz üzerinde çalıştığımız sayfanın tamamını görememekteyiz. Bu yüzden "Scroll Bar" ile sayfayı yukarı veya aşağıya doğru kaydırabilmekteyiz. Bu komut ile ekranın sağ tarafında bulunan "Scroll Bar"'ı kapatıp açabilirsiniz.

Paste: Diyelim ki porte üzerinde bulunan sembol veya bir sembol grubunu bir yerden bir başka yere kopyalamamız gerekiyor. Bu iş için ilk önce kopyalamak istediğimiz bölümü "Copy Buffer"'ına aktarmaktayız.

Bu komut "Copy Buffer"'da bulunan sembol veya sembol grubunu kursorun bulunduğu yerden itibaren ekrana basar.

Page Menüsü:

Çoğu kez yazdığınız müzik eserleri birkaç sayfadan oluşmaktadır. İşte bu menüde bulunan komutların hepsi sayfalar arasında gidip gelmek veya sayfaları kopyalamak, silmek gibi işlemleri gerçekleştirmektedir.

Next Page: Bu komut ile bir sonraki sayfaya geçebilirsiniz.

***Previous** Page:* Bu komut ile bir evvel ki sayfaya geçebilirsiniz.

First Page: Bu komut ile ilk sayfaya geçebilirsiniz.

Last Page: Bu komut ile en son sayfaya geçebilirsiniz.

***Jump to Page** ...:* Eğer direkt olarak istediğiniz bir sayfaya gitmek istiyorsanız bu komutu kullanmanız gerekmektedir. Bu komut işleme girdiğinde sizden kaç numaralı sayfaya gitmek istediğinizi soracaktır. Size, uygun cevabı vermek kalıyor.

Insert Page: Bu komut işleme girdiğinde o sırada üzerinde bulunduğunuz sayfadan itibaren boş bir sayfa araya sokulmuş olur. Diyelim ki 9. sayfanın üzerindesiniz ve komutu işleme soktunuz. Bu durumda 9. sayfadan sonra 10. sayfaya boş bir sayfa eklenir ve daha evvelce 10. sayfada olan bilgiler de 1 sayfa öteye taşınmış olur.

Erase Page: Bu komut ile üzerinde bulunduğunuz sayfayı silebilirsiniz. Bu durumda ise üzerinde bulunduğunuz sayfa çıkarılıp atılmış olur ve daha sonra gelen sayfa ise çıkarılıp atılan sayfanın yerini almış olur.

***Copy from Page** ...:* Bu komut ile herhangi bir bilgi kayıt ortamına daha evvelce kaydedilmiş sayfayı bilgi kayıt ortamından geri çağırarak o sırada üzerinde bulunduğunuz sayfaya kopyalayabilirsiniz.

Write to Page: O sırada üzerinde bulunduğunuz sayfayı herhangi bir bilgi kayıt ortamına kaydetmenizi sağlar. Komut işleme girdiğinde ise karşımıza bir pencere açılır ve burada dosyayı hangi bilgi kayıt ortamına ve hangi isim altında saklayacağımızı klavyeden girmeniz beklenir.

Copyist Programında kullanılan sembollerle ilgili menüler:

Bu üç ayrı menüde bir çok müzik sembollerini (bulabilirsiniz. Menülerde belirtilmeyen başka sempolleri de ileride örneklerle birlikte göreceğiz. Yalnız bazı sembollerin Türkçe anlatımlarını yakalayamadığımızdan açıklayamadık özür dileriz.

Symbols 1:

Sharp: Kursorun bulunduğu yere Diyez işaretini basar.

Fiat: Kursorun bulunduğu yere Bemol işaretini basar.

Natural: Kursorun bulunduğu yere Bekar işaretini basar.

Double Sharp: Kursorun bulunduğu yere Çift Diyez işaretini basar.

Black Note Head: Kursorun bulunduğu yere içi dolu sapsız bir nota basar.

Half Note Head: Kursorun bulunduğu yere içi boş sapsız bir nota işaretini basar.

Whole Note Head: Kursorun bulunduğu yere l'lik (4 vuruşluk) bir tam nota sembolü basar.

Drum Note Head: Kursorun bulunduğu yere ritm partisyonlarının yazılmasında kullanılan notalara ait bateri notası sembolünü basar.

Small Black Note: Kursorun bulunduğu yere küçük içi dolu sapsız nota sembolü basar.

***Small White** Note:* Kursorun bulunduğu yere küçük içi boş sapsız nota değeri basar.

Staff: Kursorun bulunduğu satıra bir 6 yatay çizgiden oluşan bir Porte yerleştirir.

Single Staff Line: Bu komut sayesinde kursorun bulunduğu satıra tek bir porte çizgisi yerleştirebilirsiniz.

Forte: Kursorun bulunduğu yere nüans

işaretlerinden Forte sembolünü basar.

Piano: Kursorun bulunduğu yere nüans işaretlerinden Piano sembolünü basar.

Mezzo: Kursorun bulunduğu yere nüans işaretlerinden Mezzo sembolünü basar.

***Ledger** Line:* Örneğin portenin yukarısında veya aşağısında kalan notalarda kullanılan küçük hiza çizgilerini kursorun bulunduğu yere basmak için bu komutu kullanmanız gerekir.

Symbols 2:

Treble Clef: Kursorun bulunduğu yere bir Sol anahtarı yerleştirir.

***Bass** Clef:* Kursorun bulunduğu yere bir Fa anahtarı yerleştirir.

***Alto** Clef:* Kursorun bulunduğu yere bir Re anahtarı yerleştirir.

***Common** Time:* Kursorun bulunduğu yere 4/4'lük ölçüyle aynı anlamı taşıyan bir sembol basar.

Cut Time: Kursorun bulunduğu yere 2/4'lük ölçüyle aynı anlamı taşıyan bir sembol basar.

Fermata: Kursorun bulunduğu yere Fermata sembolünü basar.

Coda: Kursorun bulunduğu yere Coda sembolünü basar.

Turn: Kursorun bulunduğu yere geriye dönüş işaretini basar.

Mordant: Kursorun bulunduğu yere Mordant sembolü basar.

Segno: Kursorun bulunduğu yere Segno işareti basar.

Accent: Kursorun bulunduğu yere vurgu anlamını taşıyan bir sembol basar.

Small Circle: Kursorun bulunduğu yere harmonik sesler için kullanılan içi boş küçük bir daire yerleştirir.

Symbols 3:

Whole Rest: Kursorun bulunduğu yere 4 vuruşluk bir sus işareti basar.

Half Rest: Kursorun bulunduğu yere 2 vuruşluk bir sus işareti basar.

Quarter Rest: Kursorun bulunduğu yere l vuruşluk bir sus işareti basar.

Eight Rest: Kursorun bulunduğu yere 1/2 vuruşluk bir sus işareti basar.

***Sixteenth** Rest:* Kursorun bulunduğu yere 1/4 vuruşluk bir sus işareti basar.

***Thirty-second** Rest:* Kursorun bulunduğu yere 1/8 vuruşluk bir sus işareti basar.

***Sixthy-Fourth** Rest:* Kursorun bulunduğu yere 1/16 vuruşluk bir sus işareti basar.

Guitar Tablature: Eğer parçada kullanılan akorları gitardaki kullanılışlarıyla belirtmek istiyorsanız bu komutu kullanmalısınız. Bu komut işleme girdikten sonra kursorun bulunduğu yere Gitar Klavye-si'nin sembolü basılır.

Closed String: Guitar Tablature komutunu kullandığınızda boş bir gitar klavyesi karşınıza çıkar. Bu durumda hangi perdelerin kullanıldığını (Tabii her akorun yapısına göre açık veya kapalı perdeler değişik olmaktadır.) perdelerin üzerine kursoru getirip ufak noktacıklar basmanız gerekmektedir. İşte bu komut o işi yapar.

Open String: Bu komut ise Guitar Tablature üzerinde kullanımda plan boş telleri belli etmek için kullanılır.

Print Menüsü: Bu menüde bulunan üç ayrı komut yardımıyla dokümanların, her hangi bir yazıcıdan çıktısını alabilirsiniz. Yalnız bu komutları kullanmadan önce Preferences'e girip gerekli yazıcı tanımlamalarını yapmanız gerekiyor.

Current Screen: Bu komut işleme girdiğinde o sırada ekranda görülen kısmı yazıcıya gönderir.

Current Page: Bu komut işleme girdiğinde o sırada üzerinde bulunduğumuz sayfanın tamamını yazıcıya gönderir.

Current File: Bu komut işleme girdiğinde o sırada üzerinde çalıştığımız dosyanın tamamı yazıcıya gönderilir.

İmport Menüsü:

Bu menüdeki komutlar sayesinde diğer MIDI Sequencer programlarında yapılmış müzik bilgileri taşıyan dosyalarını Copyist programına transfer edebilirsiniz. Bu transfer işlemlerini ileride daha detaylı olarak inceleyeceğiz.

***KCS Ali File** ...:* Bu komut yardımıyla "Dr.T's KCS **MIDI** Sequencer" programında yapılmış '.ALL' ekini taşıyan dosyaları "STREAM" dosyasına çevirebilirsiniz.

***MIDI File** ...:* Bu komut vasıtasıyla herhangi bir MIDI programında yapılmış standart MIDI dosyalarını "STREAM" dosyasına dönüştürebilirsiniz.

***SMUS File** ...:* Bu komut yardımıyla "Deluxe Music Construction" ve diğer birkaç programının kullanmış olduğu "SMUS" dosyalarını "STREAM" dosyalarına dönüştürebilirsiniz.

***Read Stream File** ...:* Bu komut ise "ST-REAM" dosyalarını okuyarak ekranda nota olarak görmemizi sağlarlar.

Evet bu aylık buraya kadar !!! Gelecek ay, Copyist programında en çok kullanacağımız editör işlemlerini örnekler yardımıyla inceleyeceğiz. Ayrıca tüm komutlara ait tuş ve tuş kombinasyonlarının da bir listesini sizlere sunacağım. Yine de programı şöyle bir kurcalamanızda yarar görüyorum. Bir başka yazıda görüşmek üzere, HOŞÇAK ALIN!!!!

AMIGA C

CENKER ÖZKURT

Amiga'da, C ve grafik iyi bir ikili oluşturuyor. İsterseniz bunu bir inceleyelim ve gerçekleştirelim. Bu ayki konumuz bu olsun ne dersiniz?

Programımız, vermiş olduğumuz bir yazı dizisini, ekranın belirli bir satırında, pixel pixel scroll yaparak kaydırmak olsun. Her programcının ilk demosu aşağı yukarı böyle başlar. İçinizde bunu denemek isteyenlerin olduğunu tahmin ediyorum. Ayrıca bu program,' sizler için iyi bir grafik alıştırması olacak. Daha önce görmüş olduğunuz ve zevkle seyrettiğiniz intro ve demolardaki kayan yazıların basit bir örneği olan programımızı şöyle bir gözden geçirelim:

```
/* Amiga Dunyasi */
/* Program : Cenker Ozkurt */

#include <stdio.h>
#ınclude <exec/types.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include <intuition/intuitionbase.h>

struct NewScreen ns={
0,0,320,256,5,0,1,0,CUSTOMSCREEN,0,0,0,0 };

struct RastPort *rp;
struct Screen *scr;
struct GfxBase *GfxBase;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;

int f,s;
UBYTE*m=0xbfe001;
char *string="Amiga Dunyasi'dan. Yazan: Cenker Ozkurt. ";

main()
{
IntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
OpenLibrary( "intuition.library",0);
if(IntuitionBase==NULL) {
    printf("intuition library error!\n");
    return(0);-
}
GfxBase=(struct GfxBase *)OpenLibrary("graphics.library",0);
if(GfxBase==NULL) {
    printf("graphics library error!\n");
    CloseLibrary( IntuitionBase);
    return(0);
}
scr=(struct Screen *)OpenScreen(&ns);
if(scr==NULL) {
    printf( "screen error!\n");
    CloseLibrary(GfxBase);
    CloseLibrary( IntuitionBase);
    return(0);
}
rp=&scr->RastPort; /* Screen rastport */
SetAPen(rp,1L); /* Kalem rengi */
while( 1) {     /* Sonsuz dongu */
    for(f=0;f<strlen(string);f++) {    /* Yazi dizisi kadar */
      Move(rp,310L, 100);              /* Yazi koordinati */
      Text(rp,string+f, 1L);       /* Bir harf yaziliyor */
    for(s=0;s<9;s++) j          /* 8 pixel sola kaydirma
*/          WaitTOF();          /* Ekran taramasini bekle */
          /* 1 pixel sola kaydır */
          ScrollRaster(rp, 1,0,0,90,320,110);
          WaitTOF();
 /* Yazi satirini kopyala */
 ClipBlit(rp,0,90,rp,0,150,320,20,0xc0);
 /* Sol mouse tusu kontrolü */
 if(*m==188) goto quit;
     }
   }
}
quit:
CloseScreen(scr);
CloseLibrary(GfxBase);
CloseLibrary(Intuitionfiase);
return( I);
}
```

Evet şimdi programımızı compile edelim. İlk satırlardaki #include komutları;

```
#include <stdio.h>
#include <exec/types.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include <intuition/intuitionbase.h>
```

standart input/output, veri tipleri, grafik ve intuition macrolarını tanımlıyorlar.

```
struct NewScreen ns={
0,0,320,256,5,0,1,0,CUSTOMSCREEN,0,0,0,0 };
```

komutlarıyla, ekran yapı değişkenine, bizim ekranımızın özelliklerini veriyoruz. 320x256 ekran boyu, 5 bitplane sayısı, CUSTOMSCREEN Workbench ekranına bağımsız olduğumuzu belirtiyor.

```
struct RastPort *rp:
siruct Screen *scr;
struct GfxBase *GfxBase;
struct IntuitionBase ^IntuitionBase;
```

RastPort,f ekran özelliklerini taşıyan önemli bir yapı değişkenimiz. Bu değişken vasıtasıyla, diğer grafik komutları, çalışacakları ekranı tanıyorlar.

Screen, ekranımızın bütün özelliklerini taşıyan yapı değişken adresi.

GfxBase ve IntuitionBase, grafik ve intuition library adresininin saklandığı değişkenleri oluşturuyor.

Daha sonra programda kullanacağımız diğer değişkenler tanımlanıyor. Burada string değişkeni, bizim yazı dizimi/in saklandığı değişken oluyor.

main() ana fonksiyonu içerisinde library'ler açılıyor ve kontrol ediliyorlar. Eğer açılamazlarsa, hata mesajı ile programdan geri çıkılıyor.

Sonraki satırlarda ana programa giriyoruz. Burada içice üç tane döngü bulunuyor. Birinci while döngüsü, sonsuz döngüyü oluşturuyor. Sol mouse tuşunu kontrol ederek bu döngüden çıkıyoruz. İkinci döngü, yazılacak olan yazı dizisi kadar devam ediyor. Bu arada,

```
Move(rp,31 OL, 100);          /* Yazi koordinati */
Text(rp,string+f, 1L);      /* Bir harf yaziliyor */
```

ile, ekranda vermiş olduğumuz pozisyona yazı karakterimizi yazıyoruz. Daha sonra üçüncü döngüde, sekiz pixel kadar sola kaydırma yapılıyor. Burada ise,

```
WaitTOF();
ScrollRaster(rp, 1,0,0,90,320,110);
WaitTOF();
ClipBlit(rp,0,90,rp,0.150.320,20,0xc0);
```

satırları bulunuyor. Amiga'da, ekran satır taramasının tamamlanıp tamamlanmadığını kontrol eden bir komut mevcut, WaitTOF(). Bu komut, daha çok Blitter kullanan komut işlemlerinde

gerekiyor. Aksi takdirde, mesela bizim programımızda scroll sırasında bir titreme oluşuyor. Çünkü tarama tamamlanmadan yapılan bir kaydırma işlemi, senkron bozukluğuna sebep olabiliyor. Bu nedenle bu tür komutların özellikle başına WaitTOF komutunu yerleştirmek bozuklukları engelleyebiliyor.

Bir sonraki satırdaki ScrollRaster, isminden de anlaşılacağı gibi. herhangi bir yöne, herhangi bir bloğu kaydırmaya yarıyor. Oldukça kullanışlı bir komut. Biz de zaten kullandık! Ayrıca bu komut, işlemlerini blitter yardımıyla yapıyor. Kullanımı şöyle:

```
struct RastPort *rastport;
int dx,dy,minx,miny,maxx,maxy;

ScrollRaster(rastport,dx,dy.minx,miny,maxx,maxy);
```

Burada dx ve dy kaydırılacak olan yönün, pixel olarak kaydırma miktarını belirtiyor. dx pozitif bir sayı ise, sola, negatif ise sağa kaydırmaya sebep oluyor.dy pozitif bir sayı ise yukarı, negatif ise aşağı kaydırmayı sağlıyor. Aynı anda hem sağa yada sola veya herhangi bir yönde scroll yapılabiliyor. Kullanımda dikkat edilecek konu, ekran rastport değişkeninin doğru verilmesi. Aksi taktirde programınız **crash** edebilir.

Evet, sıra geldi ClipBlit fonksiyonuna. Bu fonksiyon (ya da komut) Amiga'nın başlıca grafik komutlarından. Yaptığı işlem, hafızanın belirli bir bloğunu başka bir bloğa taşımak. Bu işlemi yaparken de blitter cipini kullanır. Eğer bu blok ekran olursa, yaptığımız işlemler de ekranda görülüyor. Amiga oyun ve demolarında bu tür blok taşımaları çok kullanılır. Mesela bir oyundaki arka plan resimleri bu fonksiyon ile ekrana getirilir ve kaydırılır. Şimdi bu komutun kullanımını inceleyelim:

ClipBlit(rastport 1 .x 1 ,y 1 ,rastport2,x2,y2,dx,dy,minterm);

xl ve yi, 1. bloğun başlangıcını; x2 ve y2, 2. bloğun başlangıcını belirtir. 1. blok kaynak, 2. blok ise hedeftir. dx ve dy ise taşınacak olan bloğun genişliğini belirtir, rastport 1 ve rastport2 blokları temsil eder. rastport'lar aynı bloğu temsil edebilir. Bizim programımızda da böyle kullanılmıştır. Yani kaynak ve hedef aynı rastport'tan (bizim programımızdaki ekran'dan) alınmıştır. minterm ise, yerleştirmenin mantığını gösterir. 0xc0 kaynak bloğu hedef bloğa aynen taşır, minterm OR, AND. XOR ya da INVERT olabilir, minterm'lerin başlıcaları şunlardır:

mode	**minterm(decimal)**
invert	48
and	128
of	224
xor	96
replace	192

Biz programımızda replace modunu yani hex olarak 0xc0 (decimal olarak 192) minterm'ini kullandık.

Ana program kısmımız burada bitiyor. Daha sonra screen ve hbrary'lerimiz kapanarak programdan çıkılıyor. Programı.

```
CC +L prog.c
```

ile compile;

```
LN prog.o -lc32
```

ile link edin. prog yazarak çalıştırın. Hoşlanacağınızdan eminim. Şimdi de bu ayki yeni örneğimiz:

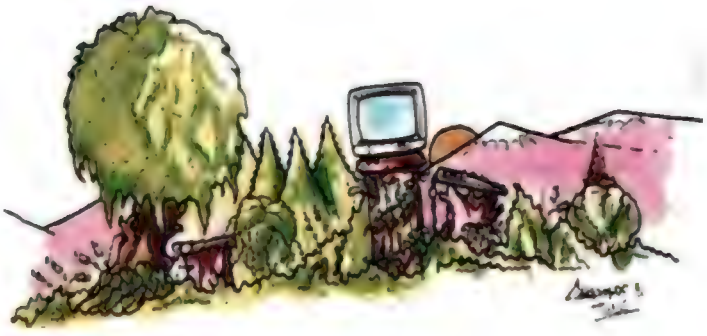
```
/* Amiga Dunyasi */
/* Program : Cenker Ozkurt */

#include <stdio.h>
#include <exec/memory.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include <intuition/intuitionbase.h>

struct NewScreen ns={
0,0,320,200,2,0,1,0,CUSTOMSCREEN,0,0.0.0 };

struct RastPort *rp;
struct Screen *scr;
struct GfxBase *GfxBase;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct RastPort rpx;
struct BitMap    bmx;
int x,y;
UBYTE*m=0xbfe001;

main()
{
IntuitionBase=(struct IntuitionBase *) OpenLibrary ("intuition.
library",0);
if(IntuitionBase==NULL) {
    printf("intuition library error!\n");
    return(0);
}
GfxBase=(struct GfxBase *)OpenLibrary("graphics.library",0);
if(GfxBase==NULL) {
    printf("graphics library error!\n");
    CloseLibrary(IntuitionBase);
    return(0);
}
```



```
scr=(struct Screen *)OpenScreen(&ns);
if(scr==NULL) {
    printf("screen error!\n");
    CIoseLibrary(GfxBase);
    CloseLibrary(IntuitionBase);
    return(0);
}
rp=&scr->RastPort;

InitBitMap(&bmx,2,64,20);
bmx.Planes[0]=AllocMem( 160,MEMF_CHIPIMEMF_CLEAR);
if(bmx.Planes[0]==NULL) {
    printf("memory 7\n");
    CloseLibrary(GfxBase);
    CloseLibrary(IntuitionBase);
    return(0);
}
bmx. Planes[1]=AllocMem( 160,MEMF_CHIPIMEMF_CLEAR);
if(bmx.Planes[0]==NULL) {
    printf("memory 7\n");
    FreeMem(bmx.Planes[0], 160);
    CloseLibrary(GfxBase);
    CloseLibrary(IntuitionBase);
    return(0);
}
InitRastPort(&rpx);
rpx.BitMap=&bmx;

DrawEllipse(&rpx,32,10,30,8);
for(x=0;x<320;x+=64) {
for(y=0;y<200;y+=20) |
ClipBlit(&rpx,0,0,rp,x,y,64,20,0xc0);
    }
}
while(*m!=188);

FreeMem(bmx.Planes[0], 160);
FreeMem(bmx.Planes[1], 160);
CloseScreen(scr);
CloseLibrary(GfxBase);
```

```
CloseLibrary(IntuitionBase);
retum(l);
}
```

Bu programda, 64x20 boyutlarında bir bitmap hafıza açıyoruz. Bu bitmap bir ekran ile aynı özellikleri taşıyor. Fakat ekran gibi görülmüyor. Normal bir ekrana çizer gibi, bu ekrana da herhangi bir grafik komutuyla çizim yapabiliyoruz. Şu yaptığımız çizimleri de ekrana getirerek görmemiz mümkün.

Bizim bu programımız da, aynı şekilde bu bitmap'e çizilen bir resmi ekrana yayıyor.

Programımızın diğer bölümleri önceki programımızda olduğu gibi. Bu nedenle farklı yönlerini açıklamaya başlıyorum,

```
struct RastPort rpx;
struct BitMap  bmx;
```

64x20 boyutlarındaki hafıza bloğumuzun rastport ve bitmap değişkenlerini tanımlıyoruz. Burada dikkat ettiyseniz rpx ve bmx pointer olarak tanımlanmamış. Çünkü bu hafıza bloğumuz ilk defa bizim tarafımızdan tanımlanıyor. Bundan dolayı rastport ve bitmap yapıları da bizim tarafımızdan tanımlanmak zorunda, rpx ve bmx gerçek rastport ve bitmap özelliklerinde ve uzunluğunda bulunuyor. Bu nedenle değişkenleri bir komut içerisinde kullanırken, başlarına & işaretini koymalıyız.

```
InitBitMap(&bmx,2,64,20);
```

Bu fonksiyon ile bitmap'imizi yaratıyoruz, bmx oluşturulacak olan bitmap'in kendisi, 2 bitplane sayısı yani 4 renk, 64x20 ise bitmap'in x ve y boyunu belirtiyor.

```
bmx.Planes[0]=AllocMem( 160,MElvlF_CHIPIMEMF_CLEAR);
```

bmx.Planes[0], oluşturulan bitmap'in ilk plane bloğu. Bizim bu hafıza bloğunu kullandığımızı sisteme belirtmemiz ya da diğer bir deyişle ayırtmamız gerekiyor.

```
AllocMem( 160,MEMF_CHIPIMEMF_CLEAR);
```

AllocMem fonksiyonu, bu işlemi yapmamızı sağlıyor. Bu fonksiyon işledikten sonra ayırılan hafıza blok adresinin başlangıç adresiyle geri dönüyor. 160 değeri bize gereken boş hafıza byte sayısını belirtiyor. Bu sayıyı,

```
160 = 64/8*20
```

ile hesaplıyoruz. 64, x genişliğidir; 8, x boyunca harcanan byte sayısını bulmaya yarar; 20 ise, y boyunu belirtiyor. Bildiğiniz gibi soldan sağa 8 pixellik bir nokta, hafızada 1 byte yer harcar.

AllocMem içerisindeki MEMF_CHIP macrosu, ayrılacak olan hafıza bloğunun chip memory'de ayrılacağını belirtiyor. Burada MEMF_CHIP ya da MEMF_FAST macrolarını kullanmak mümkün.

MEMF_CLEAR, blok ayrılırken bloğun temizlenmesini sağlıyor. MEMF_CHIP ile MEMF_CLEAR macrolarını aynı anda kullanmak için, MEMF_CHIPIMEMF_CLEAR yazıyoruz. Burada iki macro birbirleri ile OR yapılmış oluyor.

Blok ayırırken dikkat edilecek husus, eğer blok içerisinde grafik komutları kullanılacaksa, bloğun chip hafızada ayrılması gerekiyor. Bu nedenle biz de MEMF_CHIPIMEMF_CLEAR macrolarını kullandık. Fast hafızada ayrılan hafıza bloklarına grafik komutları ile erişemiyoruz.

Daha sonra hafızanın yeterli olup olmadığını kontrol ederek yetersizse memory? mesajıyla programdan geri çıkıyoruz. Bir hata oluşmazsa ikinci plane için de aynı işlemleri yapıyor ve bu bitmap için bir de rastport açıyoruz.

```
InitRastPort(&rpx);
```

rpx, bu rastport'u belirtiyor.

```
rpx.BitMap=&bmx;
```

ile, rpx'in kullanacağı bitmap'i gösteriyoruz.

```
DrawEllipse(&rpx,32,10,30,8);
for(x=0;x<320;x+=64) {
   for(y=0;y<200;y+=20) {
     ClipBlit(&rpx,0,0,rp,x,y,64,20,0xc0);
   }
}
```

DrawEllipse fonksiyonu ile açtığımız bloğa bir elips çiziyoruz. Fonksiyon içerisinde rpx'in kullanımına dikkat edin. rpx'in başına & işaferini koymazsanız, program **crash** edebilir. Burada, 32x10 çizilecek olan elipsin merkezini, 30x8 ise yarıçaplarını belirtiyor. Artık bu komuttan sonra açmış olduğumuz hafıza bloğuna bir elips çizilir. x ve y döngüleri ile bu elipsleri ekrana yayarız.

```
ClipBlit(&rpx,0,0,rp,x,y,64,20,0xc0);
```

Yayma veya taşıma işlemi bu satırda yapılıyor. &rpx elipsin bulunduğu yer, 0x0 nerden itibaren taşınacağı, rp ekran rastport'umuzu, x ve y ekrana yerleştirilecek olan yeri, 64x20 taşınacak olan genişliği, 0xc0 ise minterm'i belirtiyor.

Bu satırda ClipBlit yerine, aynı fonksiyonu yapabilecek başka bir komut da kullanmak mümkün. Göstereceğim bu fonksiyon aslında aynı işi yapıyor; fakat ilk bloğu seçerken rastport yerine bitmap'ten yararlanıyor. Kullanımı ise şöyle:

```
BltBitMapRastPort(&bmx,0,0,rp,x,y,64,20,0xc0);
```

Dikkat ettiyseniz, rpx yerine bmx yapısını yerleştirdik. Çünkü bu parametrenin bitmap belirten bir parametre olması gerekiyor.

Son satırlarda ise,

```
FreeMem(bmx.Planes[0J,160);
FreeMem(bmx.Planes[ 1 ],160);
```

komutlarıyla, açmış olduğumuz ya da sisteme belirtmiş olduğumuz hafıza bloklarını serbest bırakıyoruz. Eğer bu satırları koymazsak programdan geri çıkabiliriz. Fakat bu bloklar serbest bırakılmadığı için sonraki programlar çalışmayabilir.

Evet ikinci örneğimizi de burada noktaladıktan sonra, şimdi gelelim çalıştırılmasına. Önce Aztec C v3.6a disketinizi hazırlayın. Programı bir editor ile yazdıktan sonra ram'a kaydedin. Program ismimiz prog.c olsun. Compile etmek için,

```
CC +L prog.c
```

link etmek için,

```
LN prog.o -lc32
```

ve çalıştırmak için de prog yazın. Ekranı elipslerin doldurduğunu göreceksiniz.

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay sizlere, C'de pratik olarak ekrana çizmiş olduğunuz bir resmin nasıl yükleneceğini göstereceğim. Aynca biraz da IFF (Interchange Format File) dosyaları hakkında bilgi vereceğim.

Gelecek ay buluşmak üzere, hepinize iyi çalışmalar dilerim.

GENLOCK'lar

Cem GENCER

DeskTop Video alanında en çok kullanılan yan birimlerden biri olan genlock'ların ne olduklarını tam olarak anlamanıza yarayan bu yazı sayesinde, genlock'ların nasıl çalıştıklarını da öğrenebilirsiniz.

TV modülatörü yardımıyla bir Amiga görüntüsünü ya da animasyonu videoya kaydetmeye çalışanlar bilirler; TV modülatörü renkleri zayıflatarak çok soluk bir hale getirir. Bu şekilde yapılan bir kayıt videodan seyredildiğinde de sonuç pek tatmin edici nitelikte olmaz. Genlock'lâr Amiga sinyallerini video sinyallerine kayıpsız olarak çevirir. Bu sayede de renklerdeki soluklaşma da yok olur.

Genlock'ların ikinci temel fonksiyonu, miksajdır. Profesyonel olarak video kayıtlarıyla uğraşanlar, iki görüntüyü kombine etmek ya da üst üste bindirmek için profesyonel görüntü mikserleri kullanırlar. Bu mikserler yardımıyla bir görüntüden bir diğerine geçiş de kolaylıkla yapılabilmekte. Fakat ev kullanımı için bu mikserlerin fiyatları hala bir hayli yüksek. Bu yüzden Amig'a'daki bir görüntüyü bir video görüntüsü üzerine bindirip sonucu video kayıt cihazıyla saklamak istiyorsanız, genlock adı verilen yan birimden kullanmalısınız. Genlock'un görevi gayet basit; Amiga'nızdan gelen görüntü sinyallerini video kaynağından gelen görüntü sinyalleriyle birleştirir. Daha gelişmiş genlock'larda ise, fade in/fade out gibi bazı seçenekler de var. Fakat bizi ilgilendiren sadece genlock'lann temel çalışma şekilleri. Genlock'ları daha iyi tanıyabilmek için dilerseniz bu birimin içindeki işlem adımlarını sırayla inceleyelim.

İki video kaynağını miks edebilmek için, bunların her iki kaynağa ait senkron sinyalinin de diğeriyle uyuşması gerekmekte. Ancak her iki video sinyali de senkronize olduklarında bunları karıştırmak ya da üstüste bindirmek mümkün olmakta. Bu yüzden her genlock'ta bulunan iki temel birim, **senkronize katı** ve **video-miks devreleridir.** Şimdi her iki katı da inceleyelim :

* **Senkronize devresi:** Burada video kaynağının senkron sinyalleri değerlendirilmekte. Senkron sinyallerinin HSYNC ve VSYNC olduklarını daha önce de görmüştük. Bu iki sinyal de Amiga'ya iletilmekte ve video cipinin (Denişe) dış video kaynağına göre senkronu sağlanmakta. Şayet girişte herhangi bir video sinyali mevcut değilse, genlock birimi görevi üslenerek bu senkron sinyallerini kendi üretmelidir. Aynı işlem, video sinyali olup da sabit olmayan senkron sinyalleri olduğunda da yapılır. Bu senkronize sinyalleri sabit olmadığı zaman Amiga'ya iletilirse, Amiga'nın crash etmesine sebep olur. Zira Denişe cipi bu senkron değişmelerinden çok kolay etkilenir.

Genlock'un takılı olup olmadığını, sistem ancak boot edilirken algılayabilir. ROM rutinleri video girişinde senkron sinyali olup olmadığını kontrol eder ve varsa Denise'in senkronunun bu dış sinyallerle .yapılmasını sağlar. Senkron girişlerinde sinyal mevcut değilse, Denişe **kendi senkron sinyallerini üretecekiir.** Bu senkronize ayırımının komplike olmasından dolayı, boot edildikten sonra genlock'u kapayıp açmak mümkün değildir.

* **Miks devresi:** 'Senkronize devresi yardımıyla her iki video görüntüsü de (bunların biri Amiga görüntüsü!) tam olarak üst üste bindirildiği zaman, artık analog olarak bunları birbiriyle miks etmek mümkün oluyor. Mix işlemi, değişik genlock'larda farklı yapılır. Fakat bu miks çeşitleri 4 temel gruba ayrılmakta. Bazı kaliteli genlock'lâr bu miks çeşitlerinden birkaçını birden kullanabilmekteler. Bu dört gruba kısaca bir göz atalım:

1. Color 0 Keying - Bu yöntemde Amiga yardımcı bir sinyal gönderir. **Zero Detect** pini yardımıyla Amiga o an gönderilen pikselde zemin rengi (0. renk) kullanılıp kullanılmadığını gösterir. Zemin rengi kullanılan yerlerde, Amiga'nın görüntü sinyali gözardı edilerek buralarda sadece harici video kaynağının sinyali gösterilir. Bu yöntem hemen hemen bütün genlock'larda vardır.

2. Luminance I Chrominance Keying - Bu yöntemde genlock'ta bir ayarlama gerekmekte. Genlock üzerindeki değişik ayarlayıcılarla video kaynağındaki belli renkler filtre edilir. Bu boşalan yerlere de Amiga'nın görüntüsü bindirilerek miks yapılır. Bu yöntem, Color 0 keying'le he-

men hemen aynıdır. İlk yöntemde video sinyali Amiga görüntü sinyali'nin boşluklarındaki yerlerde gözükür. Bu yöntemde de tersi olmakta; video sinyalinin belli renkteki yerlerinde Amiga'nın görüntü sinyali gösterilir.

Bu yöntem TV stüdyolarında bluebox adı altında çok kullanılır. Bir sunucu mavi bir arka plan önündeyken kayıt yapılır. Daha sonra genlock yardımıyla mavi renk ayarlanılarak filtre edilir ve buraya başka bir görüntü (Amiga grafiği) bindirilir.

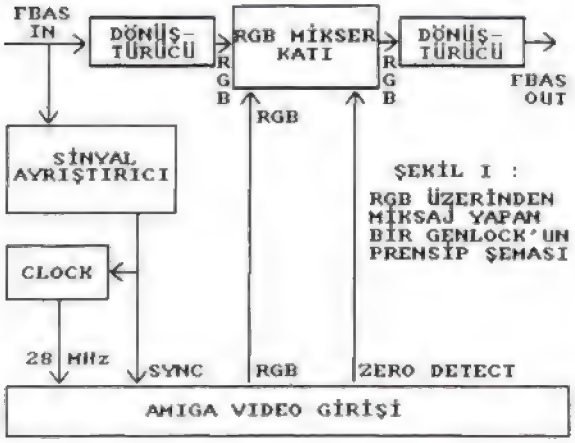
3. Fade - Fade yardımıyla her iki video sinyali de kısılıp açılabilir. Bu şekilde video kaynacından gelen sinyal zayıflatılır-

ken Amiga sinyali artırılarak bir yok olma efekti sağlayabilirsiniz. Dilerseniz bir sinyali azaltırken diğerini O'dan maksimum'a getirebilir ve böylece görüntü geçişleri sağlayabilirsiniz. Kaliteli bazı genlocklarda fade işlemi zamanlayıcıya bağlanmış durumuda (Auto-fader). Bu cihazlarda, görüntü kısma işlemi verilen süre sonunda başlatılır ve belirlenen süre kadar sürer.

4. Wipe - Bu yöntem daha çok bir kesme/yapıştırma işlemidir. Video sinyallerinden birinin bir kısmı kesilir ve yerine

diğer video kaynağından gelen sinyal gösterilir. Bu şekilde harici video sinyalini aynen Amiga'nın ekranları gibi istenen yöne kaydırmak mümkün olur.

Miks yöntemleri bunlar; fakat hala miksajın nasıl yapıldığını öğrenemedik. Zira video'da miks işlemi ses miksi kadar kolay değildir. Bunun nedeni, iki video sinyalinden birinin RGB (Amiga) standardına göre olması. Diğerinin de PAL-FBAS sinyali olmasıdır. Normal olarak bunlardan birini diğerine çevirmemiz gerekmekte. Amiga için üretilen birçok genlock'ta PAL-FBAS sinyal bir RGB splitter yardımıyla RGB normuna çevrilir. Bu iki sinyal miks edilmekte ve ardından da sonuç sinyal PAL-FBAS normuna çevrilerek video kayıt cihazına gönderilmektedir. Bu yöntemin kullanılma sebebi, devrenin daha ucuza mal olmasından herhalde. Diğer yöntemde Amiga sinyali PAL-FBAS'a çevrilir ve iki sinyal miks edilerek doğrudan çıkışa gönderilir.



ŞEKİL I : RGB ÜZERİNDEN MİKSAJ YAPAN BİR GENLOCK'UN PRENSİP ŞEMASI

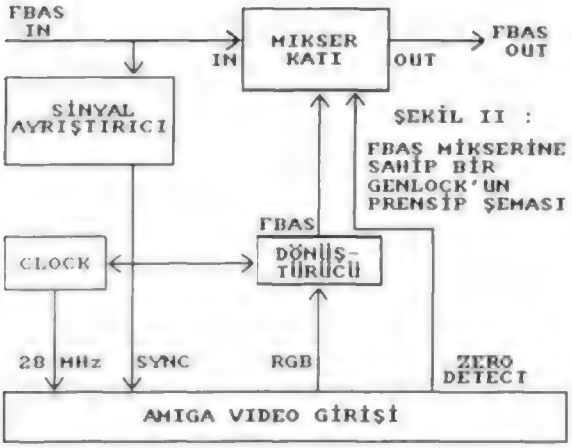
İlk miksaj yönteminde harici video sinyali iki defa dönüştürüldüğünden biraz zayıflar. Fakat Amiga sinyali çok az zayıflar, zira Amiga sinyali sadece bir defa dönüştürülür. İkinci metodda zayıflama, hemen hemen hiçe yakındır. Fakat demin de belirttiğim gibi devrenin maliyeti bir hayli yükselir. PAL-FBAS modunda miks yapan genlock'ların fiyatları bu yüzden 2500 DM'dan başlamakta.

Genlock çeşitlerine şöyle bir bakacak olursak 3 temel grup yapabiliriz:

1- Modülatörler: Bunlar en basit genlock sayılırlar. Görevleri, RGB sinyali PAL-FBAS sinyaline dönüştürmektir. Commodore'un üretmiş olduğu TV modulator sinyali bir hayli zayıflatmakta. Bu yüzden piyasada değişik birkaç tip modulator vardır. Bunlar güçlü bir sinyal üretirler. Fakat bu sınıftaki genlock'ların miksaj için hiçbir ek fonksiyonu yoktur.

2- Miks fonksiyonlu genlock'lar: Bunlar gerçek genlocklardır. İki çeşitleri mevcuttur. İlki, Amiga içine takılabilen tipteki genlock'lardır. Bunlar A-2000'de bazen sorun çıkarabilirler. Nedeni de Amiga 2000'in içindeki video slot'unun zaten işgal edilmiş olmasıdır. Bu yüzden video slot'undaki kartla genlock arasında seçim yapmak gerekir. Bazı kaliteli genlock'lar ek bir parçayla seçim işleminin şalter vasıtasıyla yapılmasını sağlamaktalar. İkinci tip genlock'lar harici genlock'lardır. Bunların tek ufak dezavantajı da sinyal yolunun biraz uzamasıdır. Eğer sinyali 1 metreden fazla bir uzaklığa aktaracaksanız, bunu güçlendirmenizde fayda var. Aksi halde sinyaliniz bir hayli zayıflar ve kötü sonuç verebilir.

3- Profesyonel sistemler: Bunlar video ile alakalı akla gelecek her türlü yan birimi de içeren pahalı cihazlardır. Digitizier. sinyal güçlendirici, senkronlayıcı ve time base corrector devreleri gibi birçok birimin tek bir kutuda toplanmış halidir. Bu çeşite en basit örnek olarak Video Toaster'ı gösterebiliriz. Böyle bir cihazla video sinyali üzerinde istediğiniz oynamaları yapabilir, miksajı daha değişik şekillerde (döndürerek ekran getirme, çeşitli wipe fonksiyonları vb.) yapabilirsiniz. Şayet devamlı geliştirmek istediğiniz bir sistem düşünüyorsanız, bu cihazların pek faydası olmaz. Profesyonel çalışmalarda her geçen gün yeni sistemler yaratıldığından cihazı devamlı değiştirmeniz gerekebilir. Çoğu zamanda isteğinize tam anlamıyla cevap verebilen bir sistem bulmanız bir hayli güç olur. Bu sebeple tüm video yan birimlerini ayrı ayrı alıp bunları teker teker değiştirmeniz ve geliştirmeniz daha kolaydır.



ŞEKİL II : FBAŞ MİKSERİNE SAHİP BİR GENLOCK'UN PRENSİP ŞEMASI

Genlock'ların çalışma şeklini daha kolay anlayabilmek için Şekil I ve H'yi incelemenizi öneririm. Daha da detaylı bilgi için RGB ve PAL-FBAS standartlarını anlatan bir kaynağa başvurmanız gerekmekte. Umarım bu yazı sayesinde genlock'ları daha iyi anlayabilirsiniz.

İsmi: Maxi-Gen
Efektler: Miks, video, Amiga, Invert
S-\ **HS'de kullanılabilir mi?:** Hayır
SYNC yaratıcısı/düzelticisi var mı?: Evet
Amiga versiyonları: A-500, A-1000, A-2000, A-3000
Ekstralar: Stüdyo mikseriyle kullanılabilir.
Fiyatı: 2798 DM
Firma/adresi: Merkens EDV, Fuchstanzstr. 6a, 6231 Schwalbach, Almanya

İsmi: VES-One 2.0
Efektler: Fading, Wipe, Invers
S-VHS'de kullanılabilir mi?: Evet
SYNC yaratıcısı/düzelticisi var mı?: Evet
Amiga versiyonları: A-500, A-1000, A-2000
Ekstralar: DigiView 4.0 içinde, dahili RGB splitter ve video işlem birimi.
Fiyatı: 2698 **DM**
Firma/adresi: Videocomp, Bernerstr. 17, 6000 Frankfurt 56, Almanya.

İsmi: Mini-Gen
Efektler: ?
S-VHS'de kullanılabilir mi?: ?
SYNC yaratıcısı/düzelticisi var mı?: Evet
Amiga versiyonları: A-500, A-1000, A-2000, A-3000
Ekstralar: Stüdyo mikseriyle çalışabilir.
Fiyatı: 398 DM
Firma/adresi: Merkens EDV, Fuchstanzstr. 6a, 6231 Schwalbach, Almanya.

İsmi: G100-Component
Efektler: Sadece harici var.
S-VHS'de kullanılabilir mi?: Evet
SYNC yaratıcısı/düzelticisi var mı?: Evet
Amiga versiyonları: A-500, A-1000, A-2000
Ekstralar: Sadece stüdyo mikseriyle beraber çalışır. Betacam SP Mil ile kullanılabilir.
Fiyatı: 5149 **DM**
Firma/adresi: Videocomp, Bernerstr. 17,6000 Frankfurt 56, Almanya

İsmi: Digi-Gen
Efektler: Harici ve Amiga sinyallerinin kısılması (fading), 32 wipe efekti.
S-VHS'de kullanılabilir mi?: Evet
SYNC yaratıcısı/düzelticisi var mı?: Evet
Amiga versiyonları: A-500, A-1000, A-2000
Ekstralar:Renk işleme birimi, dahili RGB splitter, sinyal dönüştürme, test görüntsü üreticisi.
Fiyatı: 998 DM
Firma/adresi: Hagenau Computer, Alter Uentroper, Weg 181, 4700 Hamm **1**, Almanya

İsmi: **PAL-Genlock**
Efektler: Fading, invers
S-VHS'de kullanılabilir mi?: Hayır
SYNC yaratıcısı/düzelticisi var mı?: ?
Amiga versiyonları: A-500, A-1000, A-2000, A-3000
Ekstralar: Dahili RGB Splitter ve PAL modulator, video kopya koruma kaldırıcılı
Fiyatı: 598 **DM**
Firma/adresi: Electronic Design, Detmoldstr. 2, 8000 München 45, Almanya

İsmi: AL-Genlock
Efektler: **Wipe**
S-VHS'de kullanılabilir mi?: **Hayır**
SYNC yaratıcısı/düzelticisi var mı?: Evet
Amiga versiyonları: A-500, A-1000, A-2000
Ekstralar: Dahili ses mikserli
Fiyatı: 798 **DM**
Firma/adresi: Alcomp, Glescher Weg 22, 5012 Bedburg, Almanya.

İsmi: **Alladyne**
Efektler: Fading, 6 wipe efekti, RGB sinyal işlemcisi
S-VHS'de kullanılabilir mi?: Evet
SYNC yaratıcısı/düzelticisi var mı?: Evet
Amiga versiyonları: A-500, A-1000, A-2000
Ekstralar: 22 fonksiyon tuşu, dahili RGB-Splitter
Fiyatı: 1798 DM
Firma/adresi: Lamm Computersysterne, Schönbomring 14, 6078 Neu-Isenburg 2, Almanya

İsmi: VCG-Series
Efektler: Miks, video ve grafik, Super Impose, Inverse Impose
S-VHS'de kullanılabilir mi?: Evet
SYNC yaratıcısı/düzelticisi var mı?: Yok
Amiga versiyonları: A-500, A-1000, A-2000, A-3000
Ekstralar: Stüdyo mikserleriyle birlikte çalışabilir.
Fiyatı: 2998 **DM**
Firma/adresi: Lamm Computersysterne, Schönbomring 14, 6078 Neu-Isenburg 2, Almanya

İsmi: VBS
Efektler: Fading
S-VHS'de kullanılabilir mi?: Evet
SYNC yaratıcısı/düzelticisi var mı?: Evet
Amiga versiyonları: A-500, A-1000, A-2000
Ekstralar: Modüler sistem 21 kart takılmasına izin vermekte.
Fiyatı: 5698 DM
Firma/adresi: Videocomp, Bernerstr. 17, 6000 Frankfurt 56, Almanya.

İsmi: Ves-Two
Efektler: Fading, Wipe, invers
S-VHS'de kullanılabilir mi?: Evet
SYNC yaratıcısı/düzelticisi var mı?: Evet
Amiga versiyonları: A-500, A-1000, A-2000
Ekstralar: Dahili RGB splitter ve video işlem birimi
Fiyatı: 1998 DM
Firma/adresi: Videocomp, Bernerstr. 17, 6000 Frankfurt 56, Almanya.

İsmi: Euro-Genlock
Efektler: Fading
S-VHS'de kullanılabilir mi?: Evet
SYNC yaratıcısı/düzelticisi var mı?: Evet
Amiga versiyonları: A-500, A-2000
Ekstralar: Komple software kontrollü
Fiyatı: 1198 DM
Firma/adresi: Printtechnik, Nikolaistr. 2, 8000 München 40, Almanya.

İsmi: Y-C-Genlock
Efektler: Fading, invers
S-VHS'de kullanılabilir mi?: Evet
SYNC yaratıcısı/düzelticisi var mı?: Evet
Amiga versiyonları: A-500, A-1000, A-2000
Ekstralar: Dahili RGB Splitter ve PAL modulator, video kopya koruması kaldırıcılı
Fiyatı: 1150 DM
Firma/adresi: Electronic Design,-Detmoldstr. 2, 8000 München 45, Almanya

İsmi: AG-5
Efektler: miks, video, grafik gösterimi.
S-VHS'de kullanılabilir mi?: ?
SYNC yaratıcısı/düzelticisi var mı?: Evet
Amiga versiyonları: A-500, A-1000, A-2000, A-3000
Ekstralar: Stüdyo mikseriyle kullanılabilir.
Fiyatı: 875 DM
Firma/adresi: Merkens EDV, Fuchstanzstr. 6a, 6231 Schwalbach, Almanya

GENLOCK TÜRLERİ KARŞILAŞTIRMALARI VE FİRMALARI

BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM (CAD) PROGRAMLARI

B D T

B D T

Amiga'nın profesyonel uygulamaya yönelik yazılımları arasında Computer Aided Design (CAD) yani Bilgisayar Destekli Tasarım (BDT) yazılımları önemli bir yer tutmaktadır. Ülkemizdeki Amiga uygulamaları arasında ise Amiga pazarlamacılarının profesyonel kullanıcıya olan ilgisizliklerine paralel olarak bu programlar da maalesef yerlerini bulamadılar. Dynamic CAD, X-CAD, Ultra CAD, Draw 2000 gibi farklı eğilim ve yapılardaki değişik BDT yazılımları Amiga'nın grafik dünyasını geliştirirlerken, ülkemizdeki bilgisayar kullanıcıları bu yazılımların adlarını ya duydular ya hiç duymadılar. Ne işe yaradıklarını ise pek çok kişi tamamen bilmiyor.

Bu yazı dizimizde sizlere bu yazılımlara bir örnek olarak uygulaması ve öğrenimi oldukça kolay ve genel kapsamlı bir Amiga BDT yazılımı olarak Draw 2000'i tanıtmaca ve mümkün olduğunca kullanımı üzerine aydınlatıcı bilgiler vermeye çalışacağız.

BDT NEDİR ?

Genel olarak BDT kavramını biraz açmak istersek; Türlü Grafik ve Teknik resim temelli mühendislik meslek dallarının ürün tasarlama ve teknik çizim süreçlerine yardıma olmak amacı ile sürecin tümünde ya da belli bir bölümünde yer almak üzere hazırlanmış bilgisayar yazılımlarından söz ediyoruz demektir.

Bu yazılımlar sağladıkları olanaklarla tarımcı veya teknik ressamın işini kopardığı gibi, pek çok sürecin pek çok angaryalı işini de kısa sürede hallederek işgücü ve zaman boyutlarında tasarruf sağlamaktadırlar.

Dünyada kişisel bilgisayarlar üzerinde bu tarz bir uygulamanın yaygınlaşması, on-onbeş yıl öncesine rast gelmekte. O yıllarda IBM uyumlu PC'lerde alternatifsiz olarak kullanılan AutoCAD, geçirdiği revizyonlarla bugün son derece geniş, fakat buna karşılık öğrenilmesi ve kullanılması da son derece zor ve karmaşık bir yazılım olarak güncelliğini korumakta.

Günümüzde ise artık gelişen bilgisayar teknolojisi ve özellikle de grafik temelli sistemlerin ortaya çıkışı ile BDT olayı ayrı bir önem kazandı ve birçok değişik sistem üzerinde birçok BDT yazılımı piyasaya girdi. Bu durum kullanıcının ufkunu genişlettiği gibi, kafasını da karıştırabiliyor doğal olarak. Bu noktada kullanıcının da ne istediğini iyi bilmesi gerekiyor. Çünkü almak istediği bir BDT yazılımı sırasında 5000-6000 dolarlara varan fiyatlarla satılmakta. İş kapasitesinin üzerinde çözümler sağlayan pahalı bir yazılıma lüzumsuz para bağlamak ya da işi ucuza bitireyim derken hiç bir işini tam olarak kotaramayacağı yetersiz bir yazılımla zaman harcamak gibi durumlara düşmemek gerekiyor.

Amiga BDT yazılımlarında da bu farkları gözlemek olası. Kimi yazılımlar Elektronik devre tasarımında yetkinken, bazıları genel anlamda daha alt düzey tasarım olanakları vermekte, bazıları ise inşaat veya makina mühendisliğinde daha verimli uygulama ortamı bulabilmekte.

Tabi Amiga yazılımlarının her zaman olduğu gibi bir avantajı var; fiyat. Bildiğim kadarı ile hiç bir Amiga BDT yazılımı bin doları aşmıyor. En pahalılarından X-CAD Professional bile, ancak üç boyut paketi ile birlikte alındığında bin doların üzerinde.

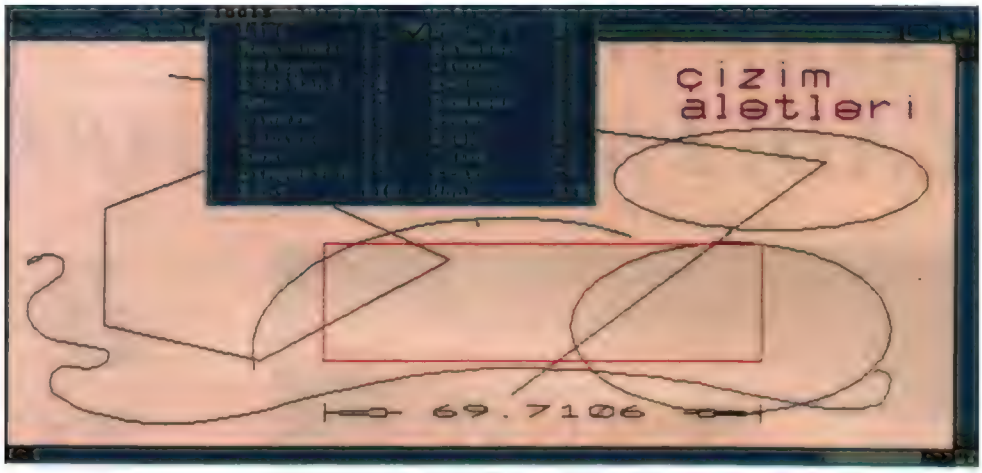
Bizim bu yazımızda söz konusu edeceğimiz Draw 2000 ise bu konuda temel ve aydınlatıcı olabilecek ve herkesin işine yarayabilecek genellikte ve kolaylıkla bir program, üstelik alınabilecek bir fiyata sahip.

PROJE MASANIZ DRAW 2000

Draw2000, Amiga'nın olanakları ile donanmış bir çalışma ekranına sahip. Program çalıştırıldığında karşınıza standart bir pencere açılıyor. İş tezgahınız işte bu pencere. İlk etapta karşınıza sıkıcı bir durumu da birlikte getiriyor bu pencere; Avrupa versiyonu yazılmamış olduğu için program Amerikan NTSC standardında çalışıyor. Yani ekranın alt tarafı PAL sistem altında kullanım dışı.

Fakat hemen belirtelim; bu, üstesinden gelinemeyen bir sorun değil. Çünkü NTSC ekranlarda pencerelerle çalışan yazılımların ekran boyutlarını PAL ölçülerine getirip pencerelerin fullsize kullanılabilir olmasını sağlayan yardımcı programlar mevcut. Örneğin; İsrail'li Ari Freund bu sorunla çok karşılaşıp bıkmış olacak ki, 'OverScan' diye bir program yazmış. Ben OverScan'i uzun süre Draw2000 ile kullandım ve herhangi bir sorunla karşılaşmadım. Draw2000'den önce OverScan'i çalıştırırsanız Programımız PAL bir yazılımmışcasına 640X256 veya 640X512 boyutlarında önümüze geliyor. Draw2000'le işiniz bittiğinde, arzu ederseniz Memory Resident bir program olduğu için OverScan'i de bellekten def edebileceğiniz bir komut sağlamış Ari Freund. Eğer bayinizin OverScan hakkında bilgisi yoksa aklınızda olsun, bu programı Fred Fish'in disketlerinde bulabilirsiniz.

Ekranımızın genel görünümü ise şöyle: Çizim penceremizin boyutları sağ alt köşesindeki sizing gadget yardımı ile değiştirilebiliyor. Yine pencerenin sağ yanında ve altında aynı workbench pencerelerinde olduğu gibi görüntüyü sağa sola ve aşağı yukarı kaydırabileceğiniz scroll bar'lar mevcut. Ayrıca gerek pencere, gerekse ekranın sağ üst köşelerinde back gadget ve front gadget'lar bulunmakta. Bunlarla ilerde de göreceğimiz gibi, birden fazla da olabilen çizim sayfalarımızı öne-arkaya atabiliyoruz, bir çizimden diğerine kolay-



Iıkla geçebiliyoruz. Pencerenin üst satırında taşıma satırı var. Bu satır üzerinde çizim dosyamızın adı ve directory'deki konumu görüntüleniyor.

Ekranın menü satırında ise bir X.Y koordinat göstergesi ve uygulanmakta olan komutun adı, programın çeşitli modlarının o anda açık olup olmadıklarının kısa ifadeleri sürekli gösteriliyor.

İlk etapta hemen farkedeceğiniz hareket, bu koordinat göstergesinin mouse hareketleri ile değişimi olacak. Pencerede mouse ile gezdirebildiğiniz bir küçük kırmızı artı ve altında onunla birlikte gezen ve pencereyi enine boyuna kesen büyük artı şeklinde işaretleyici var. Büyük olanına Programda "CrossHair' denmiş (Çapraz kıl). Koordinat göstergesi çizimlerimizin en önemli yardımcısı olacak. Yine menü satırı üzerinde zaman zaman belli bir komutu uygularken bize uzunluk ve açı cinsinden yardımcı bilgiler sürekli olarak verilecek.

Draw2000'in tüm komutları pulldown menülerde yer alıyor. En çok gereksinim duyulan yirmi adet çizim aleti (tools), aynı zamanda fonksiyon tuşlarına atanmış. Ayrıca çok kullanılan komutlar ve renk paleti klavyeden Help tuşu ile erişilebilen bir Fast Menü'de derlenmiş.

ÇİZİM ALETLERİ

Pulldown menülerde soldan üçüncü sırada yer alan **Tools** altında, yirmi adet komut yer alıyor. Bunlar temel çizim elemanları.

Birinci sırada da temel çizim elemanlarının en temeli olarak **LINE** (çizgi) komutu yer alıyor. Çizgi çizme işi mouse'un sol tuşu ile ekranda istenen koordinatların işaretlenmesi şeklinde gerçekleşiyor. Çizginin son köşesini işaretlerken aynı noktada çift klik işlemi bitirmeyi sağlıyor. Eğer işlem sürerken çizgiyi çizmekten vaz geçerseniz, sağ tuşu bir kez kliklemeniz yetiyor (Bu her çizim aleti için geçerli iptal yöntemi). Eğer üne komutunu verdikten sonra 'Escape' tuşuna basarsanız, ekranın üstünde çizgiyi vereceğiniz nümerik değerlerle çizebilmenizi sağlayan bir pencere açılıyor. Pencerenin üst satırında işlem için sizden beklenen veriler sırası ile tanımlanıyor ve bir alt satırda bu değerleri girmeniz bekleniyor. Genelde diğer çizim aletlerinde de göreceğimiz gibi ikinci satırın başında yer alan X ve Y değerleri, mouse'unuzun Esc tuşuna basıldığı anda bulunduğu koordinatın X ve Y değerlerini otomatik olarak almakta ve bunları gerekmiyorsa değiştirmekle uğraşmıyor sadece devamındaki değerleri yazıyorsunuz. Çizgi komutu için bu değerler çizginin boyu ve açısı. Eğer Esc tuşunu kullanmamışsanız, menü satırı üzerinde de mouse-'unuzun bir önceki işaretlenmiş noktaya göre uzaklık ve açısal durumu (L=xx.xx Angle=xx.xx) biçiminde gösterilecektir.

Menüdeki ikinci komut **RECTANGLE** (Dikdörtgen). Oluşturulma biçimi ise dörtgenin diyagonal iki köşesinin sol tuşla işaretlenmesi şeklinde. Bu sırada menü satırında da dörtgenin genişlik ve yüksekliğinin değişimi izleniyor. Esc ile girilme yöntemi ise başlangıç köşesine göre genişlik ve yükseklik değerlerinin verilmesiyle oluyor.

POLYGON (Çokgen) komutunun çizgiden farkı ise sırayla işaretlenen polygon noktaları çift klikle bitirildiğinde, programın başlangıç ve bitiş noktalarını bağlayarak çokgeni kapatması. Esc ile de her köşenin X ve Y değerleri sırayla girilerek çokgen çizilebiliyor.

FREEHAND (Serbest el), adından da belli olduğu gibi kalemle çizim yaparcasına sayfada serbest formlar yaratma olanağı veriyor. Bu noktada BDT yazılımlarının genel karakteri ile ilgili bir bilgiyi de aktarmakta yarar var. BDT yazılımlarında doğrusal olmayan her tür eleman eğri, yay, daire, yazl, veya serbest el skeçler aslında çok küçük çizgi parçacıkları ile oluşturulurlar. Bunun birinci nedeni işlemin hep koordinatlara bağlı yürütülüyor olması; diğer ve asıl neden ise, bu yazılımların asıl hedefi olan çıktı cihazları olarak Plotter'ların (Çizici) çalışma prensibinin düz çizgi çizmeye dayalı oluşudur. Bundan . hareketle Draw2000 de, bu gibi elemanları küçük çizgilerle kurmaktadır. Serbest el komutu da sol tuşa basılı tuttuğunuz sürece ekrana serbest çizgiler çizecektir. Fakat mouse'u hızlı hareket ettirdiğinizde göreceksiniz ki, yer yer uzun düz çizgiler de oluşmakta. Ne kadar ağır çizerseniz Serbest el işlemi o kadar sık köşeler ve küçük çizgilerle daha hassas eğriler elde etmenizi sağlayacaktır.

ARC (Yay) aleti sayfaya daire parçaları Çizmenizi sağlar. İlk klik yayın merkez'ini, ikinci klik yayın başlangıç noktasının açısal doğrultusunu, üçüncü ise yayın bitiş noktasını merkeze göre açısal doğrultu ve yarıçap değerini vererek belirler. Esc ile uygulandığında da merkez koordinatı. birinci açı, yarıçap ve ikinci açı kullanıcıdan beklenir. Teknik bir saptama daha: BDT yazılımlarında açı sistemi genel olarak trigonometrik açı sistemidir. Yani sıfır doğrultusu saat üç yönü, 90 derece saat 12 yönü, 180 derece saat 9 yönü, 270 derece ise saat 6 yönüdür. Yay komutunda da bu durum göz önüne alınarak önce küçük olan açıyı vermeniz gerektiğini unutmayın. Yani açı sistemi ile birlikte yay, saatin ters yönünde oluşur.

CIRCLE (Daire), merkezinin ve yarı çapının iki nokta ile belirlenmesi ile çiziliyor. Bu işlem sırasında menü satırında yarıçapın değişen değeri gösteriliyor.

ELLIPSE komutunun ise Dikdörtgenden bir farkı yok. Diyagonal köşelerini işaretleyerek oluşturduğunuz dörtgenin içine sığan elips kolayca elde ediliyor.

Ekrana herhangi bir yazı yazmak is-

tediğinizde **TEXT** komutunu kullanıyorsunuz. Yazı, çiziminizin neresine yerleşecekse kursorunuzu mouse'un sol tuşu yardımı ile o noktaya yerleştiriyorsunuz ve yazmaya başlıyorsunuz. Return tuşu ile satırbaşı yapmak, sol tuşla başka bir yeri işaretleyip yazınıza o noktadan devam etmek mümkün. İşiniz bittiğinde sağ tuşla kursoru yok ediyorsunuz. BackSpace tuşu ile yazdığınız satırda geriye doğru silmek de mümkün. Yazı karakterinin büyüklüğü ise **Options** menüsündeki **Font** Size komutu ile değiştirilebiliyor. Komutu uyguladığınızda, karşınıza çıkan Font Size penceresinde yazı karakterinin enini ve boyunu ayarlıyorsunuz.

Draw2000'in otomatik ölçülendirme tekniği ise gösterim şeklinin sabit olması nedeni ile pek kullanışlı değil. **DIMENSION** komutu ile sayfa üstünde işaretlenen iki noktanın arası otomatik olarak ölçülüp aralarındaki mesafe ekrana yazılıyor.

BDT yazılımlarının en önemli kolaylıklarından olan önceden hazırlanmış çizim sembollerinin, şablonların gerektiğinde tekrar tekrar çizilmesine gerek bırakmadan tek bir komutla çağrılıp istenen noktaya yerleştirilmesi işini Draw2000'de **PART** komutu yapıyor. Part'ların kullanılabilmesi için yaratılmış olmaları veya ilgili part dosyasının disk üzerinden yüklenmesi gerekiyor.

Yaratma işlemi **Edit** menüsündeki **GROUP** komutu ile gerçekleşiyor. Komutu seçtikten sonra daha önce ekranda bir defaya mahsus özene bezene çizdiğiniz şablonunuzu işaretleyeceğiniz iki nokta ile bir dikdörtgen içine alıp tanımlıyorsunuz. Daha sonra program size oluşturduğunuz Part'ın adını soruyor. Onu da yazdıktan sonra, artık şablonunuz tamam oluyor. Tools menüsüne şimdi girip Part komutunu verdiğinizde, bu sefer şu anda bellekte mevcut bulunan, stoktaki Partların listesi veriliyor size. Buradan istediğiniz Part'ı seçip çiziminize yerleştiriyorsunuz. Hatırlanması gereken bir husus; birçok elemanın bir araya gelmesi ile oluşan part, artık tamamen tekil bir eleman olarak davranıyor; ta ki yine Tools'daki **EXPLODE** komutu ile parti parçalayıp elemanlarına ayırana kadar. Yani modifiye etmek istediğiniz bir Partin iç elemanlarına müdahale edebilmenizin ön koşulu onu önce Explode etmek oluyor.

Yaratıp kullandığınız bu Şablonun daha sonra başka çizimlerde de kullanılabilmesi için onu bir diskete kaydetmeniz gerekiyor. Bunun için de **Project** menüsündeki **SAVE AS/Part** komutundan faydalanıyorsunuz: Bu şekilde ürettiğiniz şablonlarla kuracağınız kitaplık, işlerinizi önemli ölçüde kolaylaştıracaktır. Gereksinim duyduğunuz şablonu bulunduğu disket ya da harddisk üzerinden yükleyip defalarca kullanmanız mümkün. Yükleme işlemi de yine project menüsünde **OPEN/Part** komutu ile oluyor.

Tools menüsündeki temel çizim elemanları aslında burada tamamlanıyor. Diğer komutlar ise daha ziyade elemanların tekil olarak yeniden düzenlenmeleri ile ilgili.

Örneğin **DRAG** komutu bir kenarından işaretlenen elemanın sayfa üstünde yerinin değiştirilmesi (taşınması), **CLONE** komutu ise elemanın bir kopyasının başka yere çıkarılması olanaklarını veriyor.

ROTATOR (döndürücü) ise bir elemanı seçip, işaretlediğiniz merkez noktasının çevresinde döndürebilmenizi sağlıyor. **SIZER** ile işaretlenen Part, X ve Y'de doğru orantılı olarak büyültülüp küçültülüyor.

Ekranda üstüste çizili iki elemandan alttakine bir müdahalede bulunmak istediğinizde, örneğin taşımak, küçültmek istediğinizde seçiminiz hep üstteki elemana olacaktır. Draw200ü, bu gibi durumlarda seçim önceliğini üstteki elemana veriyor. Ama bu durumu çıkmazdan kurtarmak ve üstteki objeyi alta yollayabilmek için de **BACK** komutu konulmuş.

COLOR komutu ise göründüğünden daha çok işlevi olan bir komut. Daha ilerde göreceğimiz çeşitli opsiyonlar seçilip çizilmiş elemanlara uygulanabiliyor color komutu ile. Örneğin çizgi rengi değiştirilip doldurma tercihi yapıldıktan sonra color komutunu ekrandaki bir dörtgene uygularsanız dörtgenin o rengi alıp içinin de doldurulduğunu göreceksiniz. Bu işlem Çizgi tipi, Çizgi kalınlığı ve Smooting tercihi için de geçerli.

Bir objenin parametleri ile ilgili bilgi alıp bu parametreleri değiştirerek onu modifiye etmek isterseniz **STATS** komutunu kullanabilirsiniz. Stats, seçilen elemanla ya da işaretlenen köşesi ile ilgili parametreleri bir pencerede açıyor ve isterseniz bunları değiştirip 'Modify' tuşuna basıp objeyi değiştiriyorsunuz. Tabii bu parametreler her objenin oluşumunu sağlayan farklı yapıları içeriyor.

Tools"daki son komut **HOOK** (kanca). Adından da anlaşılacağı gibi, çizilmiş dörtgen ve çizgilere kanca atmayı sağlıyor. Elemanın bir köşe noktasını seçtiğinizde o köşe CrossHair'a takılıp peşinizden geliyor ve kendisini başka bir yere sabitlemenizi bekliyor. Kanca atılan yer bir çizgi (kenar) ise o noktada aynı zamanda yeni bir köşe de oluşturmuş oluyorsunuz.

Gördüğünüz gibi Tools'daki düzenleme komutları genellikle hep önce bir elemanın seçilmesini ve sonra da ilgili işlemin yapılmasını isteyen iki kademeli işlemler içermekte.

Draw2000 bu işler için, bir takım uzman BDT yazılımlarında olduğu gibi komleks opsiyonlar ve işlem silsileleri gerektirmeden, mümkün olan en basit ve temel teknikle çalışılmasını sağlıyor. Bu durum kullanıcıya önemli bir kolaylık sağlamakla birlikte zaman zaman karmaşık yapıda bir elemanın oluşturulmasında yetersizliğe de neden olabiliyor.

Önümüzdeki sayıda yazımıza elemanların gurup halinde editasyonu ve çeşitli opsiyonel, tercihi komutlarla devam edeceğiz.

VIZILTI

Sinan Erel

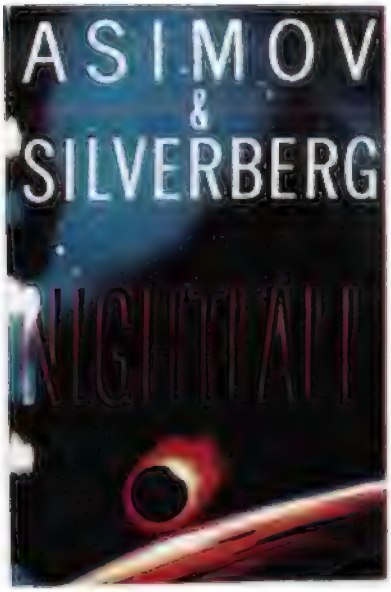
İşte bir ay daha geldi geçti. Siz bir ay boyunca ne yaptınız bilmiyorum ama ben bir kaç kitap okuyup, bir-iki film seyretmeye vakit buldum. Bu sayıdaki ilk kitabımız, ilkini **ALTIN KİTAPLAR'ın** geçen ay çıkardığı **GECE YARISINI İKİ** GEÇE'nin devamı olan, **'GECE YARISINI DÖRT GEÇE'.** Orjinali dört hikayeden oluşan bu romanı, yayınevi iki kitap halinde yayınladı. Bu kitapta da son iki hikaye (Kitaplık Polisi ve Güneş Köpeği) var. İki hikaye de Stephen KING ve korku meraklılarını tatmin edecek düzeyde.

İkinci kitabımız ise Asimov'un **'NIGHTFALL'** adlı kısa hikayesinin yeni

versiyonu. Isaac ASIMOV ve **Robert SILVERBERG,** bu hikayeyi 352 sayfalık uzun bir roman haline getirerek yeniden yazmışlar. Amerika'da **PAN BOOKS** tarafından yayınlanan roman, Twilight, Nightfall ve Daybreak adlı üç bölümden oluşuyor. Meraklıların ve kitabevlerinin dikkatine.

Bu ay size yepyeni bir filmden bahsedeceğim, **HOUSE IV.** Tabii içinizden bazılarının House III'ten haberi olmayabilir. House III, pek fazla tutulan bir film olmadığı için, bir çok izleyicinin bu filmden haberi olmadı. Yapımcı Sean Cunningham, bu filmi House IH'ün bir devamı olarak asla düşünmediğini söylüyor. Zaten film, House I'in devamı olarak lanse ediliyor **(HOUSE IV - PART II of HOUSE I).** Senarist Geof Miller'in sözleri de herşeyi yeterince açık olarak ifade ediyor; 'Büyük birşeyin kötü bir versiyonu yerine, küçük bir şeyin iyi bir versiyonunu yapmayı tercih ettik'. Aklımdayken, filmdeki yaratıklardan biri de, sevimli bir katil pizza. Oldukça ilginç bir film olacağa benziyor, ne dersiniz ?

Hemen hepiniz Battletech tipi oyunları bilirsiniz. Dev mekanikleri yöneterek oynanan FRP tipi bu ovunların grafik kalite-



leri o kadar üstün olmamakla birlikte, hikaye ve oynanabilirlikleri oldukça iyidir. Şimdi sıkı durun. İçinde dev mekaniklerin bulunduğu ilk bilim-kurgu filmi çevrildi. Adı **'CRASH and BURN'** olan film, **FULL MOON ENTERTAINMENT'** firması tarafından çevrilmiş. Filmin yönetmeni **CHARLES BAND,** make-up'lar **GREG CANNOM'a,** görüntü efektleriyse **DAVID ALLEN**'a ait. Kaliteli bir film olacağını umuyorum. Benden şimdilik bu kadar, gelecek ay görüşmek üzere. Geçen ayki kitap fuarını kaçırmadığınızı umarım.

FISILTILAR

* J. Roberts BATMAN 2'de oynamayacak. Şu anda HOOK'da Thinkerbell rolünü oynuyor.

* Mick Jagger TOTAL RECALL'un kadrosuyla 'FREEJACK' adlı yeni bir film yapacak.

* R. Gere ve K. Bassinger 'The Final Analysis' te beraber oynuyorlar.

* B. Willis 'The Lost Boy Scout' ta 13 yaşında bir kızın babası rolünü üstlendi.

* R. Burke ve N. Allen ROBOCOP 3'te (ve devamı olabilecek bölümlerde) beraber oynayacaklar.

* Dünya Kickbox şampiyonu olan Don Wilson-The Dragon, yeni bir bilim kurgu-macera filmi olan 'Future Kick' te oynayacak.

* D. Jonson ve M. Griffith, ilk bebeklerine sahip oldular.

* S. Connery ve C. Lambert, Highlander 3' te yine iki ölümsüzü canlandıracaklar.

* Brigitte Nielsen '976 Evil II' ile beyaz perdeye yeniden çıkacak.

* Tom Selleck'in yeni projesi Amerikalı bir baseball oyuncusunun Japonya'da başından geçenleri konu alan bir film, Tokyo Joe.

* Dolly Parton 'Straight Talk' ta oynayacak.

* Dudly More 'Blame It on the BELLBAY' da oynayacak.

* Vol Kilmer (The Doors)'ın yeni filmi HUNDERHEART'.

AŞKIN NUR YENGİ
İLE KISA BİR SÖYLEŞİ:

Hesap Ver...!

Aşkın Nur yengi. Türkiye'nin en genç **"Pop Star"...** Henüz 20 yaşında ve geride profesyonel anlamda 8 yıllık bir müzik deneyimi var. "Sevgiliye" adlı ilk kasetiyle 1 milyon satışı deviren Aşkın, "Hesap Ver" adını taşıyan ikinci yapıtıyla müzikseverlerin yeniden karşısında ve müziğin gündeminde. Duygulu ve dinamik sesiyle büyük kitlelerden övgüler kazanıyor şu günlerde. Yeni şarkılarını, konserler aracılığıyla gençlere seslendirmek için orkestrası Lokomotifle provalara başladı. Aralık ayında yurt içi konserlerine, Ocak ayında ise Avrupa turnesine hazırlanıyor.

Çok genç yaşta önemli başarılara imza koyan bu büyük yetenekli kız nasıl bir insandır? Ne tür bir kişiliği vardır? Huyu, suyu ve karakter özellikleri... Yaşam biçimi ve olaylar karşısındaki tepkileri nelerdir acaba?

"Amiga Dünyası" dergisi olarak aldık Aşkın'ı karşımıza ve sorduk.

İşte sorularımız ve işte Aşkın Nur Yengi'nin yanıtları.

- Üç kelimeyle kendinizi anlatır mısınız?

Yaşamayı seven, sürekli gülmek isteyen ve maymun iştahlı bir kişiliğim var.

- En büyük keyfiniz nedir?

Müzik dinlemek ve alış veriş yapmanın yanısıra benim için keyif seyahat etmektir.

- Sizi en çok kim güldürür?

Komik olan herşey beni güldürür.

- Alaadin'in sihirli lambası alinize geçiyor. İki dilek hakkınız var. Ne dilerdiniz?

İki dilekten birincisi, ölümsüz olmayı dilerim...İkincisi ise dünyada çok önemli bir "star" olmak isterdim.

- Hangi burçsunuz? Burcunuzun en büyük özelliği nedir?

Burcum yengeç... Burcumun en belirgin özelliği duygusallıktır. Çok evcil olmakla birlikte iyi olan herşeyi kıskanırım.

- 24 saat için ünlü birinin yerine geçeceksiniz. Kimin?

Madonna'nın yerine geçmek isterdim. Bu isteğimin sebebi dünyaca ünlü bir pop star olmasıdır.

- Sezen Aksu sizin için ne ifade ediyor?

Çok küçük yaşlarda yanına bir vokalist olarak geldiğim, ülkemizin bu en başarılı sanatçısı, benim müzik hayatımda yol gösterici bir hami oldu.

- Zamanla bu duygudan sıkılacak mısınız?

Sezen Aksu desteğine sahip olmak benim için hiçbir zaman sıkılacak bir duygu olmadı, olamaz. Çünkü müzik üretimlerimizde sağlam bir dayanışma içinde olmak bana büyük bir mutluluk veriyor. Ancak benim asıl amacım gelecekte daha verimli olabilmek için, daha yeterli olmanın gücüne erişmektir.

- Müzikte Aşkın Nur Yengi'nin hedefi nedir?

İlk kasetimin yarattığı başarı bana gelceğe yönelik önemli bir sorumluluk getirmiştir. Bir kasette yüksek bir tiraja erişmek müziğe yıllarını vermiş şarkıcıların ideali olurken, benim sorumluluğum kişiliğimden ödün vermeden şarkılarımı insanlara sevdirmek, alkışlanmak, alkışlanmak ve alkışlanmaktı.

- Stüdyoda ve sahnede şarkıları yorumlarken neler düşlüyorsunuz?

Şarkılar, besteler herşeyden önce benim için birer duygu ürünüdür. Bunun yanısıra şarkıların kitleleri etkileyebilmesi için sözleriyle melodinin sağlıklı bir bütünlük içinde olması gerekmektedir. Bu nedenle stüdyoya airmeden ve sahneye çıkmadan önce konsantrasyonumu düşünürüm. Şarkıların hakkını vermek hissetmekten geçer.

-Yerli ya da yabancı, hangi şarkıcıyla bir şarkıyı veya sahneyi paylaşmak isterdiniz?

Bir konser atmosferi içinde çok başarılı bulduğum Whitney Houston ile sahneye çıkmak isterdim.

- En çok dünyanın neresinde şarkı söylemek isterdiniz?

Amerika'da konser vermek isterdim. İnşallah bunu da gerçekleştireceğim.

- Kendinizde dahil olmak üzere en iyi kadın seslerinde ilk beşi sayar mısınız?

Bu sorudan ülkemizdeki beş kadın şarkıcı kastediliyorsa şöyle bir beş çıkabilir. Sezen Aksu, Nilüfer, Ajda Pekkan, Nükhet Duru ve takdirlerinize teşekkür ederim.

- Müzik dışında sanat uğraşlarınız var mı ?

Şu günlerde yeni bir eve taşındığım için dekorasyon merakına kapıldım. Hayli ilginç ve renkli bir konu olduğunu gördüm... Bana keyif veriyor.

- Bir film konusu olsaydınız ne olmak isterdiniz?

Çok önemli bir pop starın tüm yaşamını konu alan bir filmde oynamak isterdim. Tabii bu geniş anlatım içinde o kişinin müzik hayatındaki inişleri, çıkışları... Çeşitli sıkıntılarla duygu dünyası gerektiği şekilde verilmelidir.

- Dış dünyaya yansıyan kişiliğinizle iç dünyanız arasında çelişkiler var mı?

Her insanın görünümüyle iç dünyası arasında farklılıklar vardır. İnsan kendi iç dünyasında sürekli bir kavga, bir mücadele içinde olabilir. Ama bütün bunların haricinde benim iç dünyamla dış dünyamın arasında çok büyük ortak özellikler vardır.

- Özgürlük sınırlarmıznereye kadar geçerli?

Aklımın, örf ve adetlerin sınırlı olduğu yere kadar geçerli bir özgürlük anlayışım var.

- Bir sabah uyanınca nerede olmak isterdiniz?

Amerika'yı çok gezip görmek istediğimden, başlangıç noktası olan New York'ta veya Califomia'da bir sabah gözlerimi açmak isterdim.

- Bazı sanatçılar, bilgisayarın müziği öldüreceği kaygısındalar. Buna katılıyor musunuz?

Demo ya da maket çalışmaları sırasında bilgisayar ç/*k önemli bir pratik katkı unsuru. Ancak müzik bir duygu ürünü... Bu gerekten yola çıktığımızda bilgisayar çok yapay kalıyor. Akustik ve natürelliğin orjinalitesi farklı bir olgudur.

- Bilgisayar sözcüğü size ne anımsatıyor? Yaşamınızın hangi alanında kullanabilirsiniz?

Bana göre bilgisayar çağdaş teknolojinin bir simgesidir. Bilgisayarı müziğin dışında her konuda kullanabilirim.

AMIGA ASSEMBLER

Cem GENCER

Selam!!! İşte yine bu ay sizlerle beraberiz ve her zamanki gibi, birlikte Assembler dünyasında biraz uçacağız. Bu arada dergimiz aracılığıyla bana gelen bir mektubu da cevaplamak istiyorum. Bu mektuptaki bazı soruların cevapları gerçekten de eski sayılarda kısaca açıklanmış. Mektubu yazan arkadaşın ismi *Tolga ATUG.* Bu ay size göstermek istediklerim arasında geçen ay da bahsettiğim gibi window kenarlarını bozmadan grafik gösterme var. Diğer değinmek istediğim konular da süpriz olsun isterseniz. Ehhh, lafı fazla uzatmadan hemen mektubumuza ve ardından da açıklamalarımıza başlayalım...

/. CLR.L Dx ne demek, CLR komutu ne işe yarıyor?

C. CLR komutu, istediğiniz bir register'ın içeriğini silmenize yarar. Bu komutla kullanabileceğiniz register'lar, data register'larıdır. Ayrıca hafızada istediğiniz adresin içeriğini de silebilirsiniz. Komuta eklenebilen '.L'. '.W' ve '.B' takılarıyla, silme işleminin o register'deki kaç biti etkileyeceğini belirleyebilirsiniz. Her zamanki gibi '.B' takısı en alt değerlikli 8 biti (bit 0-bit 7), '.W' alt değerlikli 16 biti (bit 0-bit 15) etkiler. '.L' takısı ise register'daki tüm longword'u (32 bit) sıfır konumuna getirir.

2. 8.sayıda yayınlanan örnek programda 2 ve 10, D3 register'ına atanıyor ve (A0)'daki 2 word'de 3 ve 5 oluyor. Yani D3=$00000A02. Peki $A002 ve $0305 nasıl karşılaştırılır?

C. Zannedersem Tolga arkadaşımız programın Ll label'ından sonraki satırları yanlış anlamış. Bu satırlarda yapılan işlemler şunlar: A0 register'ında BUFFER data tablosunun başlangıç adresi bulunmaktadır. 'MOVE.W 2(A0),D3' komutuyla tablodaki 10 değil, 5 rakamı okunur. Nedeni de tablodaki dataların word olarak hazırlanmış oluşudur. 1 word iki byte ettiğine göre, az önceki komutumuz A0 register'ının içeriğindeki adrese 2 ekleyerek tablodaki ikinci sayının adresini elde edecektir. MOVE.W komutuyla sadece bu 5 sayısı D3 register'ına atanır. Programda bir sonraki satırımız olan 'CMP.W (A0), D3' komutu, D3 register'ının içeriğiyle A0 register'ında kayıtlı olan adresin içeriğindeki sayıyı (bu durumda tablodaki ilk rakam 3) birbiriyle karşılaştırır. Bu iki rakamın durumuna göre de gerekli flag'lan açar ya da kapatır. BCC, BEQ, BNE gibi şartlı dallanma komutlarıyla da bu flagların konumlarına göre programımızın çeşitli yerlerine dallanabiliriz.

3. DBRA komutu ne işe yarar?

C. Bu komut da tıpkı BRA ya da JMP gibi bir direkt dallanma komutudur. Yaptığı işlem ise gayet basit. Verilen Dx register'ını her seferinde bir azaltır. Bu register içeriği -l'den büyük olduğu zamanlarda register'dan sonra verilen label'a gider. Kullanılışı 'DBRA Dx,Label' şeklindedir.

4. TST komutu ne işe yarar?

C. Verilen register'in ya da adresin içeriğini kontrol ederek gerekli flag'ları açar ya da kapatır. Bu flag'lara göre de çeşitli şartlı dallanma komutlarını kullanarak değişik işlemler gerçekleştirebilirsiniz.

5. *Bu problem, demin bahsettiğim örnekten ayrı. Mesela 'I(A0)' denildiğinde bu ekleme sadece o satır için mi geçerli oluyor, komut uygulanıyor ve alt satırda (A0) tekrar eski halini mi aliyor?*

C. Demin de bahsettiğim gibi 1(A0) şeklinde bir adresleme şekliyle A0 register'ının içeriğindeki adrese I ekleniyor ve bulunan adresteki data işleme tabi tutuluyor. Bu şekilde bir adreslemeyle A0 register'ının içeriği ya da bu içeriğin gösterdiği adresteki data hiçbir değişmeye uğramıyor. Bu adresleme şekline indeksli adresleme ya da ofsetli adresleme denir.

6. 'MOVEM.L D0-D7/A0-A6,-(A7)'. (A7)'deki - işareti neyi belirtiyor?

C. Dilerseniz bu satırı komple açıklayayım. A7 register'ı hemen hemen her zaman Stack Pointer görevini gerçekleştirmektedir. Stack Pointer kütük göstergeci anlamına gelmektedir ve adından da anlaşılacağı gibi kütüğün bulunduğu adresi gösterir. Kütük nedir? Kütük gerektiği zaman çeşitli sayıları depolamak için kullanabileceğimiz bir depo sayılabilir. Dilediğimiz sayıları buraya atarak saklarız. Daha sonra register içerikleriyle istediğimiz gibi oynayarak çeşitli işlemler yapabiliriz. Yine gerektiğinde de stack'e atılan tüm sayıları tekrar register'larına yerleştirebiliriz. Ayrıca stack bir işe daha yarar. BSR ya da JSR komutu kullanarak dönüşlü bir dallanma yaratmışsak, bu adresten ana programa dönüş adresi stack'in en üstüne atılır. Alt rutinde RTS komutuyla karşılaştığımızda da bu adres geri alınır ve o adrese dallanılır.

Program satırımızda A7 dışındaki bütün register'ların içerikleri stack'e atılmakta. -(A7) adresleme yöntemiyle stack'in adresi, buraya her değer atılışında değerin bit uzunluğuna bağlı olarak 1, 2 ya da 4 byte geriye çekilmektedir. Bu sayede stack pointer'ın sayılarımızın başlangıcını göstermesini sağlayabiliriz. (A7)+ şeklinde bir adreslerle yardımıyla da stack'teki değerleri her alışımızda stack pointer'ın, alınan dataların bit uzunlukları kadar ileri alınmasını sağlarız. Bunu ufak bir örnekle daha kolay anlayabiliriz :

```
q:   move.l   #$fedacb93,d0
     move.l   #$26711356,d1
     move.l   a7,a0
     movem.l  d0-d1,-(a7)
     move.l   a7,al
     movem.l  (a7)+,d0-d1
     move.l   a7,a2
     rts
```

Bu örnekte, D0 ve D1 register'ları verdiğimiz sayıyı aynen tutuyor olacaklar. A0, A1 ve A2 register'larında değişik adresler görürüz. A0 register'ında stack pointer'ın ilk baştaki içeriği görülür. Sayıları attıktan sonra stack pointer 8 byte geri çekilmiştir ve A0 register'ının gösterdiği adresin 8 byte (2 longword) öncesini gösterir. A2'de ise yine A0'ın içeriğini görebiliriz. Bu da ikinci MOVEM.L komutundan sonra stack pointer'ın halidir. Şimdi stack pointer'ın gösterdiği adresten sonrasına bir göz atalım. Bunun için Seka'da q komutunu kullanarak A1'deki adresi girin. Bu adresten sonrasının içeriği şu şekildedir:

Adres : fe da be 93 26 71 13 56 xx xx
xx xx ....

Gördüğünüz gibi adresten sonra gelen ilk longword D0'ın. ikinci longword' ise Dl'in içeriğini taşımakta, xxxxxxxx ile belirtilen sayı da, hata durumlarında dallanılacak adrestir. Bu adresten sonrasına bir göz attığımızda, burada sadece bir İLLEGAL komutuna rastlıyoruz. Bu komut tüm işlemleri durdurur ve Seka'ya hata mesajı verdirerek dönmemizi sağlar. Bu komutu ilerde daha detaylı göreceğiz.

Programlarınızda A& yerine SP'yi de kullanabilirsiniz. SP. stack pointer kelimelerinin başlangıç harfleridir. Bu sayede programlarınızı daha anlaşılır yapabilirsiniz. Seka, programınızı assemble ederken SP gördüğü yerleri A&'ye otomatik olarak dönüştürür.

7.Bir sorum da register'lardaki ilk bxte veya word ile ilgili. Yani 'CMP.W $50000.D0' komutunda. D0=$/efd5432. Burada $50000 adresindeki ilk savı ($lefd) $5000Tdeki sayı ($5432) ile mi karşılaştırılacak?

C. Bir register her zaman 32 bittir (1 longword=2 word=4 byte). Eğer bunun en alt byte'ını (bit 0-bit 7) kullanmak istersek, bunu komuttan sonraki takıyla gerçekleştirebiliriz. Bu takıyı *.B" yapmamız gerekmekte. Aynı şekilde en alt iki byte için (alt word) '.W takısını kullanmamız

gerekmekte.

Direkt adreslemede bu değişmekte. Şayet bir adresteki değeri '.B' takısını kullanarak etkilersek, o adresteki byte değişir. \W' takısı o adresteki ve adresten sonraki byte'ı değiştirir. \L' takısı da o adreste yer alan longword'u etkileyeceğinden, adresten sonraki 4 byte birden komutumuza göre değişir. Aşağıda bu konuyla ilgili basit örnekler yer almakta :

```
CLR.L   D0              ==> D0 içeriğini komple temizler.
MOVE.W  D5.D3           ==> D5'in alt word'unu (bit 0-bit 15)
                            D3'e kopyalar.
MOVE.W  S50000.D2       ==> $50000'de yer alan vvord'u (ilk
                            iki byte) D2'ye kopyalar.
MOVE.L  $42000,A0       ==> $42000'de yer alan longword'u
                            A0'a kopyalar.
```

8. Örnek 10.1'de 'MOVE.L DO.INTBASE' komutu var, sonra BEQ EXIT3' komutu var ama CMP komutu yok, o zaman karşılaştırma nasıl olacak?

C. Birçok komut işlem yaparken aynı zamanda flag'leri de etkiler. Bu yüzden bu tür bir komut kullandığınızda ekstradan bir CMP komutu daha kullanmanız gerekmez. Flag'leri etkileyen komutlardan bazıları: MOVE, AND, ADD, ASL, BSET, BCLR, BTST, CMP, DIVU, EOR, LSR, MULU, NEG,JVOT, OR, ROL, RTE, RTR, SUB, SWAP, TAS, TST.

9. Son örneklerde 'BEQ.L' görülüyor, longword olması ne işe yarar? Bir de mesela BEQ.S' deniyor. '.S' neyi ifade ediyor?

C. Bu takılar arasında ufak bir fark var. 512 byte'lık sınırlar içinde yakın bir label'a dallanmak istediğinizde, bunu ister BEQ.S, isterseniz de BEQ.L komutuyla yapabilirsiniz. BEQ.S komutunu kullandığınızda assemble edilmiş programda bir word tassaruf edersiniz. BEQ.S komutu ve ardından gelen label hafızada bir word yer kaplar. Oysa BEQ.L kullandığınızda, bu 2 word olmakta. Gördüğünüz gibi pek fazla birşey farketmiyor. Dilerseniz Seka'da assemble ederken 'O' opsiyonunu kullanarak Sekanın tüm bu takıları yerleştirmesini sağlayabilirsiniz. Bu takılar tüm dallanma komutları için geçerli.

10. 'MOVE.L 4A6' gibi durumlarda adresin atanacağı register far keder mi?

C. Hayır. A6 register'ının kullanılış nedeni, herkesin bu register'ı kullanmasıdır. Dilerseniz A0'ı da kullanabilirsiniz. Ama bu durumda JSR -$nnn(A6) komutlarını da değiştirmeniz gerekmekte. Şimdiye kadar hiçbir programda farklı bir adres register'ının kullanıldığını görmedim. Ama bu kullanılmaz anlamına gelmez.

//. 'JMP -$228(A6) neden (A6) ile toplama gereği duyuluyor, direkt adres yazılsa olmaz mı? Yoksa forman mı öyle?

C. Bunun sebebi library adreslerinin hafızada düzenlenişi ile ilgilidir. Bütün Amiga'larda yazılan programların hatasız çalışabilmesi için sistemi hazırlayan programcılar biraz dolaylı bir yöntem kullanmışlar. Fakat bu dolaylı yöntemin en büyük avantajı, yeni bir KickStart versiyonu çıktığında sorun olmadan her programın çalışabilmesidir. Bu nasıl gerçekleşmekte? Bunu anlamak için library'lerin hafızadaki durumlarına kısaca bir göz atalım.

Bütün çok kullanılan library'ler hafızada sabit olarak bulunmaktadırlar. Library fonksiyonlarının yerleştiği adresler, $fc0000 ve yukarısıdır. Tabii bu, yeni Amiga'lar olan A-3000 ve A-3500'lerde değişmekte. Fakat şu an herkesin normal Amiga'lardan (KickStart v 1.2 ya da vl.3) kullandığını farzedelim. Bir library'i açtığımızda aslında yapılan işlem bir tablonun RAM'e kopyalanmasıdır. Bu tablo aslında bir dallanma tablosudur. Burada o library'nin bütün fonksiyonlarının gerçek adreslerine dallanan JMP komutları görülmekte. KickStart versiyonun değiştiğini kabul edelim. ROM'daki bazı rutinler değişmiş olacak. Bazıları uzamış, bazıları da kısalmış olacak. Bu durumda bütün library fonksiyonlarının adresleri değişecek. Eski bir Amiga'da direkt adresler kullanılarak yazılan bir program, tümüyle hatalı çalışacaktır. Fakat sistemi yaratanlar, dallanma tablosu kullanarak sadece tablodaki adresleri değiştirmekle tüm uyumsuzluğu ortadan kaldırmışlar. Library'lerden herhangi birini açtığımızda, bu library'nin başlangıç adresi bize D0 register'ı sayesinde aktarılıyor. Base adresten sonraki değerler o library'e ait bazı önemli datalardır. Biz bu dataların tümüne BASE STRUCTURE adını veriyoruz (ExecBase Structured gibi). Base adresinden ÖNCE ise, tüm dallanma tablomuz yer almakta. Bu dallanma tablosuna da erişmek istiyorsak, -nnn(a6) adresleme şeklini kullanmalıyız. Tabii aynı şekilde şöyle de yazabilirdik:

```
move.I  4,a6
sub.l   #$-228,(a6)
jmp     (a6)
```

Fakat bu, hem programımızı boşu boşuna uzatacak, hem de her seferine a6 register'ının içeriğini bozacaktır.

12. BSR komutunun görevi nedir?

C. BSR ve JSR komutları dönüşlü dallanmayı sağlarlar. Bunun anlamı şudur: İlkönce komutun yer aldığı satırın altındaki satırın adresini stack'e atar. Sonra komuttan sonra verilen label'a ya da adres'e dallanır. Oradaki tüm işlemleri gerçekleştirdikten sonra, RTS (ReTurri form Subroutine) komutuna rastladığında stack'teki adresi alır ve o adrese zıplar. Altrutinlerden RTS yerine yine bir dallanma komutu kullanırsak, dönüş adreslerinin her seferinde stack'e atıldığını unutmayın. Altrutinden RTS yerine JMP ya da BRA gibi bir komutla ana rutine dönerseniz, stack'teki adres silinmeyecektir. Ana programınızın sonunda da RTS komutuna Tasladığında stack'teki adrese dallanmak isteyecektir. Bu da hata yaratacak, belki de bilgisayarınızı crash ettirecektir.

13. 'MOVE.L D0,WINBASE'deki window durum bilgileri nedir?

C. Library açtığımızda D0 register'ında bu library'nin base adresi yer alır. Bu base adresinden sonra gelen tüm datalar o library hakıkında önemli bilgiler taşıyan LIBBASE STRUCTURE'una aittir. Daha ilerde bu structure'lan detaylı olarak inceleyeceğiz. Biz şimdilik library base adresini, o library'e ait fonksiyonlara erişmek için kullanıyoruz. Library base adresinden önce gelen dallanma tablosu sayesinde library fonksiyonlarına erişebiliriz.

14. 'DC yani data satırı ile kullanılan .L', '.W ve '.B' takıları neyi değiştirir? Önemli olan onu oradan nasıl aldığımız değil mi?

C. Data satırlarında 'DC komutundan sonra kullanılan takı ile sayıların takıya göre aynı bit uzunluklarında olmaları sağlanmakta. Eğer bir 'DC.W' satırı kullanırsak ve MOVE.L ile buradan bir sayı almaya kalkarsak, alınan sayı iki word olacaktır. Oysa data satırlarında DC.L kullandığımızda sayımızı doğru olarak okuyabiliriz. Aynı şekilde data satırlarında DC.L kullanıp MOVE.B ile ilk sayıyı okuduğumuzda, genelde 0 elde ederiz. DC.L ile her sayıya 4 byte rezerve edilmekte ve sayımız 256'dan küçükse (byte sınırını aşmıyorsa) longword'umuzdaki ilk üç byte değişmemektedir. Eğer sayı word sınırını aşmıyorsa, bu sefer longword'daki ilk iki byte 0 değerini alacaktır.

Umarım Tolga arkadaşımızın tüm sorularını anlayabileceği bir şekilde cevapladım. Bu sorular sayesinde bazı bilinmeyenlere de ışık tutmaya çalıştım. Fakat hala kafanızı kurcalayan sorunlarınız olduğunda bana yazmaktan çekinmeyin. Ehh, artık bu ayki bölüme ne yazık yer kalmadı. Bu yüzden bu ay sadece programımızı yayınlayacağım. Programın açıklamasını da artık gelecek ay göreceğiz. Ayrıca programı açıkladıktan sonra gelecek ay tüm assembler komutlarının listesini ve kullanılışlarını vereceğim.

```
**********************************************************
** AMIGA DÜNYASI AMIGA ASSEMBLER KURSU **
**   INTUITION LIBRARY - WINDOW EXAMPLE    **
**                ORNEK 19.1                **
**********************************************************

START:      movem.l  d0-d7/a0-a6,-(sp)
            bsr.s    IMTLIBS
            bsr.L    IMTSCREEN
```

```
                bsr.L   INITBITMAPS
                bsr.L   PRINTTEXT
                bsr.L   PUTGFX
EVENTWAIT:      move.l  WINDOWPTR,a0
                bsr.L   EVENT
                cmpi.l  #$200,d4
                beq.s   ENDALL
                bra.s   EVENTWAIT
ENDALL:         move.l  INTBASE,a6
                move.l  WINDOWPTR,a0
                jsr     -72(a6)
CLOSE2:         move.l  INTBASE,a6
                move.l  SCREENPTR,a0
                jsr     -66(a6)
CLOSE 1:        move.l  4,a6
                move.l  GFXBASE,a1
                jsr     -414(a6)
EXIT2:          move.l  INTBASE,a1
                jsr     -414(a6)
EXIT1:          movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
                rts
INITLIBS:       move.l  4,a6
                lea     INTNAME,a1
                clr.l   dO
                jsr     -408(a6)
                beq.s   EXIT1
                move.l  d0,INTBASE
                lea     GFXNAME,a1
                clr.l   d0
                jsr     -408(a6)
                beq.s   EXIT2
                move.l  d0,GFXBASE
                rts
INITSCREEN:     move.l  INTBASE,a6
                lea     NEWSCREEN.a0
                jsr     -198(a6)
                beq.s   CLOSE 1
                move.l  d0,SCREENPTR
                move.l  d0,MAINSCREENPTR
                move.l  ' SCREENPTR,a0
                add. I  #$54,a0
                move.l  a0,RASTPORT
                move.l  INTBASE,a6
                lea     NEWWINDOW,a0
                jsr     -204(a6)
                beq.L   CLOSE2
                move.l  d0,WINDOWPTR
                rts
EVENT:          move.l  4,a6
                move.l  86(a0),a0
                move.l  a0,MSGPORTADRESI
                move.b  15(a0),d1
                moveq   #0,d0
                bset    dl,d0
                jsr     -318(a6)
                move.l  MSGPORTADRESI.a0
                jsr     -372(a6)
                move.l  d0,al
                move.l  $14(a1),d4
                jsr     *378(a6)
                rts
PRINTTEXT:      clr.l   d0
                clr.l   d1
                move.l  GFXBASE,a6
                move.l  RASTPORT,a1
                move.l  #140,d0
                move.l  #220,dl
                jsr     -240(a6)
                move.l  RASTPORT.a1
                move.l  #TEXT,a0
                move.l  #[TEXTEND-TEXT-1 |,d0
                jsr     -60(a6)
                rts
PUTGFX:         move.l  GFXBASE,a6
                lea     SBITMAP,a0
                lea     DBITMAP,al
                move.l  #5,d0
                move.l  #20,d1
                move.l  #5,d2
                move.l  #20,d3
                move.l  #630,d4
                move.l  #100,d5
                move.l  #$c0,d6
                move.l  #255,d7
                move.l  #0,a2
                jsr     -30(a6)
                rts
INITBITMAPS:    move.l  GFXBASE,a6
                lea     SBITMAP,a0
                move.w  #l,d0
                move.w  #640,d1
                move.w  #255,d2
                jsr     -390(a6)
                lea     SRAST,a1
                jsr     -198(a6)
                move.l  #SBITMAP,SRAST+4
                lea     SBITMAP,a1
                move.l  #PIC,8(a1)
                lea     DBITMAP,a1
                move.w  #1,d0
                move.w  #640,d1
                move.w  #255,d2
                jsr     -390(a6)
                lea     DRASTal
                jsr     -198(a6)
                move.l  #DBITMAP,DRAST+4
                lea     DBITMAP,a3
                move.l  RASTPORT,a0
                move.l  4(a0),a1
                move.l  8(al),8(a3)
                rts
MSGPORTADRESI:  dc.l    0
INTNAME:        dc.b    'intuition.library',0
GFXNAME:        dc.b    'graphics.library',0
even
INTBASE:        dc.l    0
GFXBASE:        dc.l    0
RASTPORT:       dc.l    0
NEWSCREEN:      dc.w    0,0,640,256,1
                dc.b    0,1
                dc.w    $8000,1
                dc.l    0,0,0,0
WINDOWPTR:      dc.l    0
NEWWINDOW:      dc.w    0,0,640,256
                dc.b    0,1
                dc.l    $200,$1008,0,0,WINDOWTITLE
SCREENPTR:      dc.l    0,0
                dc.w    640,256,640,256,15
WINDOWTITLE:    dc.b 'AMIGA DÜNYASI ASSEMBLER'
                dc.b    ' KURSU ÖRNEK 19.1 ',0
MAINSCREENPTR:  dc.l    0,0
                dc.w    340,60,340,60,15
DEPO:           dc.l    0
SBITMAP:        blk.b   50,0
SRAST:          blk.b   100,0
DBITMAP:        blk.b   50,0
DRAST:          blk.b   100,0
TEXT:   dc.b "Window içine tek bitplane resim kopyalama...",0
TEXTEND:        d dc.l  0
PIC:            incbin "RESIM.bm"
```

ASSEMBLER'da YENİ UFUKLAR

Cem GENCER

Evet, geçen ay kaldığımız yerden devam ediyoruz. Bu bölümde geçen ay anlattığım CWAİT, CMOVE ve CEND komutlarının pratikte nasıl kullanıldıklarını göreceğiz. Bu komutlar 68000* in komutları arasında değiller. Bu yüzden de bu komutları programımızda kullanmaya kalkıştığımızda, hex karşılıklarını programıza data satırları olarak eklemeliyiz. Bunu da ya direkt dc.b kullanarak, ya da makro kullanarak yapabiliriz. Biliyorsunuz. MSeka'nın makro özelliği sayesinde dilerseniz yeni komutlar yaratabilirsiniz. Makroları daha tanımayanlara, geçen ayki MasterSeka yazısını okumalarını öneririm. Unutmayın, makroları her zaman source'unuzun başına girmelisiniz. Her neyse, gelelim kendimize gerekli olacak olan üç komutu yaratmaya.

```
CWAIT:      MACRO
            IF NARG=2
            dc.b   ?2,?l,$ff,$fe
            ELSE FAİL
            ENDM
CMOVE:      MACRO
            IF NARG=2
            dew    ?2,?4
            ELSE FAİL
            ENDM
CEND:       MACRO
            IF NARG=0
            dew    $ffffffe
            ELSE FAİL
           ENDM
```

Evet, üç makromuz da hazır. Peki bunları nasıl kullanacağız? Gayet basit, normal komutları nasıl kullanıyorsak aynı şekilde. İşte aşağıda birkaç ufak örnek:

```
            CMOVE   $0f00,$0180
            CWAIT   $07,$40
            CWAIT   $01,$f0
            CMOVE   $1200,$0100
           CEND
```

Bunları hemen MSeka'da yazmaya kalkışmayın. Bir sonuç elde edemezsiniz. Dilerseniz şimdi bu üç yeni komutumuzu nasıl* kullanacağımızı görelim:

* **CMOVE <data>,<reg>:** Bu komut yardımıyla herhangi bir copper register'ına istediğimiz değeri yazabiliriz. Komutu oluşturan makroya bir göz atarsak, komuta ikiden farklı sayıda parametre girersek MSeka'nın bu source'u FAİL komutu yüzünden compile etmeyeceğini görürüz. Makro içersinde gelen parametreleri neden ters yerleştirdiğimi anlatmayacağım. Zaten geçen ayki yazıyı dikkatli okuyup öğrenenler bunu bilirler.

* **CWAIT** <x>,<y>: Tarama ışının istenilen ekran koordinatına gelmesi beklenir. Bu ekıan *kpctt* "... ui byte olarak x, y koordi-
""•ı şeklinde girmelisiniz. x koordinatı her zaman :ek sayı olmalıdır; aksi halde programınız hatalı çalışır. Burada da parametreleri makroda ters yerleştirdim. Bu komut da. aynı bir önceki gibi, ikiden farklı parametre sayısında hata mesajı verilmesine sebep olur.

* **CEND:** Copper listesinin sonunu belirler. Parametre kullanılmamalıdır, aksi halde FAİL hata mesajını verir.

Evet, bu komutları programımıza nasıl ekleyeceğimize birazdan geleceğim. Fakat ilkönce birşeyi açıklığa kavuşturmak istiyorum. Bu, copper listemizi copper cipine nasıl aktaracağımız. Burada sistem rutinlerinden de faydalanabiliriz, copper registerlarından da. İlki kullanılacağı zaman graphics.library'nin açılmış olmasını gerektirir. Oysa çok fazla hafıza harcayacak programlarda bu bir dezavantajdır, ikincisinde ise copper listesini set edebiliriz, yani copper cipine listemizi tanıtabiliriz. Fakat programdan çıkış olduğunda eski copper listesini aktif hale getirmek için. graphics.library'yi başlangıçta mutlaka açmalı ve o anki copper'ın adresini saklamalıyız. Ancak bundan sonra copper listesini set eder ve programdan çıkışta da yine graphics.library*! kullanarak eski copper'ı aktif yapabiliriz. Bunlardan hangisini kullanacağınız artık size kalmış; benden açıklaması. Ben bütün örnek programlarda ilkini kullandım.

* **Copper listesinin library yardımıyla set edilmesi:** Bunun için graphics.library'deki **GFXBASE** structure'ını kullanacağız. Bu structure'daki gereksiz kısımları atlıyorum. İsteyen assembler köşesini takip ederek structure açıklamalarını inceleyebilir. GfxBase structure'ı, graphics.library açıldığında base adresinden sonrasında bulunan structure'dır. GfxBase structure'ında 50. (=$32) ofsetteki long-word, aktif olan copper'ın adresini gösterir. Programımızda biz sadece bu adresteki bilgiyi longword olarak bir değişkene (örneğin SysCopper) kopyalarız. Ardından da 50. ofsetteki longword'e kendi copper listemizin başlangıç adresini yazarız. Bunu da ister label kullanarak, istersek de direkt adres yazarak yapabiliriz. Direkt adres yazarken, copper listesinin bu adreste bulunduğunu garantilemeliyiz. Bunu da, source'ta copper listesinden önce ORG ve LOAD komutlarını yazarak ya da copper listemizi word word o adresten sonrasına kopyalayarak yapabiliriz. Eh. bir hayli opsiyon var değil mi? Bunlardan en basiti, hiç kuşkusuz label kullanarak. Aşağıdaki satırları programınıza eklerseniz, copper'ı hiç sorun olmadan set ve reset edebilirsiniz,

```
move.l   GfxBase,a6                ; graphics.library başlangıcı
move.l   50(a6),SysCopper  ; sistem copper'ını saklar,
move.l   #Copper,50(a6)            ;bizim copper'ı aktif yapar.
```

Bunun bir de çıkışı var. Çıkış rutininize de şu satırları eklemeniz gerekmekte:

```
move.l   GfxBase,a6          ; graphics.library başı.
move.l   SysCopper,50(a6) ; Eski copper'ı aktif hale getirir.
```

* **Copper listesinin copper yardımıyla set edilmesi:** Bu yöntemde listemizi set etmek için copper'ı kullanıyoruz. Copper register'larında iki register bu işimizi görmekte. Bunlardan ilki olan $0080 ve $0082'ye copper listemizin adresini yazıyoruz. Hardware Reference Manual kitabında bu adreslerin ismi COPİLCH ve COPİLCL olarak geçmekte. Buradan adresimizin üst word'ünün $0080 register'ına, alt word'un da $0082'ye yazılacağını anlayabiliyoruz. Fakat bunu daha kısa yapmanın yolu, adresimizi $0080 register'ına direkt longword olarak yazmamız. Bu şekilde zaten üst longword $0080'e, alt' longword'da $0082'ye gidecektir. Eee, daha ne bekliyoruz? Copper listemizin adresini yazdık; fakat copper cipi, bu adresin aktif copper olarak kullanılmasının da onaylanmasını ister. Bunu da $0088 register'ına herhangi bir değer yazarak yapabiliriz. Bu register'ın ismi COPJMP1. Register bir strobe register'ı. Bu, buraya yapılacak herhangi bir işlemin copper'ı aktif hale getireceğini tanımlar,

```
move.l   #Copper,$dff080 ; Copper adresini yaz.
clr.w    $dff088                   ; Copper cipine yeni listeyi bildir.
```

Copper'ı aktif hale getirdik. Peki programdan çıkmak istediğimiz zaman nasıl eski copper'ı set edeceğiz? Bunun için demin de belirttiğim gibi programımızın başında eski copper adresini sak-

lamamız gerekli. Bu yüzden az yukardaki satırların başına bir de şu satırları eklemeliyiz:

```
move.l  GfxBase,a6      ; graphics.library başlangıcı
mo\e.l  50(a6),SysCopper ; sistem copper'ını saklar.
```

Programın çıkış rutinine geldiğimizde de aşağıdaki satırları eklememiz gerekmekte:

```
move.l  GfxBase,a6      ; graphics.libraıybaşı.
move.l  SysCopper,50(a6) ; Eski copper'ı aktif hale getirir.
```

Sizin de anlayabileceğiniz gibi iki yöntem arasında tek fark. copper'ın nasıl set edildiğinde yoğunlaşıyor. Geri kalan satırlar tümüyle aynı.

Copper listemizi nasıl aktif hale getirip kapayabileceğimizi böylece öğrenmiş olduk. Şimdi gelelim esas konumuz olan copper listemizde yukarıda bahsettiğim komutların kullanımına. Bunun için vermiş olduğum listeye bakmanız yeterli. Listenin en sonunda **COPPER** label'ından sonra gelen kısım tümüyle bizim yeni copper listemiz. Dilerseniz burayı hemen bir inceleyelim.

Copper listesinin ilk satırındaki komut, $5200 değerini $0100 register'ina atıyor. Bunun anlamı mı ne? $0100 register'ının ismi BPLCON0. Bu register-yardımıyla ekranın bazı önemli bilgilerini tanımlayabiliriz. $5200'ün anlamı 5 bitplane ($5000) ve composite renkli video sinyali (+$200) anlamına gelmekte. Bu register'daki diğer bitlerin anlamlarını. Doğan Türküler Hardware köşesinde diğer copper register'larıyla beraber açıklayacak. Biz şimdilik BPLCON0'ı bitplane adedimiz seçmek için kullanıyoruz. Örneğin 3 bitplane için buraya yazmamız gereken değer $3200 olmalıydı.

Bundan sonraki dört satır ile **DIWSTRT** ($008e), **DIWSTOP** ($0090), **DDFSTRT** ($0092) ve **DDFSTOP** ($0094) register'larına belli değerler yazıyoruz. Bu değerler yardımıyla ekran büyüklüğünü etkileyebiliriz. Örneğin DIWSTRT ve DIWSTOP ile oynayarak Overscan ekran yaratabiliriz. Bunu ilerde kullanacağımız için pek değinmiyorum. Yalnız verdiğim değerlerin normal bir 320*256 ekran yaratmak için kullanılan değerler olduğunu söylemeliyim.

$0108 ve $010a register'ları **BPLİMOD** (tek numaralı bitplane'ler için modulo) ve **BPL2MOD** (çift numaralı bitplane'ler için modulo) isimlerini taşımaktalar. Buraya yazacağımız değerler, bir sonraki satırın adresini bulmak için her ekran satırı sonunda ekran adresine eklenecek modulo değerlerini bdirler. Verdiğim örnekte bitplane'ler hafızada altalta yer aldığı için modulo değerleri 0 olmalıdır. Eğer bitplane'lerimiz özel bir amaç için yanyana dizilmişlerse, her iki modulo'yu da uygun değerlere ayarlamalıyız. İlerde blitter konusuna girdiğimizde hızdan kazanmak için bitplane'leri bu şekilde kullanacağız.

Copper listemizde bundan sonraki 10 satır ile bitplane adreslerini tanımlayabiliriz. $00e0 ve $00e2 **(BPL1PTH** ve **BPL1PTL)** ilk bitplane'in high ve low word'unu taşır. Aynı şekilde diğer bitplane'ler tanımlandıktan sonra renkleri tanımlıyoruz. Bunun için renk register'larına istediğimiz renk değerini $0rgb olarak yazıyoruz, r, rengin kırmızı oranını, g-ve b'de yeşil ve mavi oranlarını belirler. Renk register'ları $0180'den sonra gelen 32 word'dur **(COLOR00-COLOR31).** Verdiğim örnekte bütün renk register'larını sıfırladım. Programınızda resim ya da yazı kullanacağınız zaman, bunlara ait renkleri bu register'lara yazmalısınız.

Bundan sonra gelen satırlar sprite datalarının yerlerini tanımlamak için kullanılır. Fakat biz programımızda hiç sprite kullanmadığımızdan bunları da sıfırlıyoruz. Sprite kullanılacağı zaman, sprite'ın hafıza bulunduğu adresin üst ve alt word'unu bu adreslere **(SPRxPTH** ve **SPRxPTL)** yazmalısınız. Sprite'lar hakkında şimdilik bir noktaya daha değineceğim. Mouse pointer'ı da bir sprite'dır. Sprite O'ın adresini sıfırladığımız zaman sprite pointer'ı yok olacaktır. Bu yüzden programınızda mouse'u kapamak istiyorsanız sadece sprite 0 adreslerini 0 yapmanız yeter.

Şimdi dilerseniz programımızın kalan bir-iki ufak bilinmeninin de açıklayalım. Programın **Loop** label'ından sonraki iki satırı, ekran tarama ışınının ekran sonuna gelip gelmediği kontrol edilir. Bunun için $dff006 register'ının içeriğine bakılır. Bu register'ın ismi VHPOSR'dir ve ekran tarama ışının o anki konumunu gösterir. Eğer ekran tarama ışını 256. satıra (=$ff) geldiyse programımıza devam edilir. Aksi halde bekleme devam eder. Bu iki satırın amacı şu: Programlarımızda hareketli şeyler kullanmaya başlayınca bazen ekranda hareket eden kısımların titremeye başladıklarını görürsünüz. Bu, ekran tarama ışının tüm hareketleri aynı anda gösteremeyeceğindendir. Bu durumda işlemlere başlamak için ekran tarama ışının ekran sonuna varması beklenir. Bütün ekrandaki hareket işlemleri bu sayede ekran tarama ışını ekran dışında olduğu zamanlar yapılır. Ekran tarama ışınımız, ekranı 0. satırdan itrbaren yeniden taramaya başladığı zaman da bütün değişen pikselleri update edecektir. Bu şekilde ekrandaki ufak tefek titremeleri de kaldırabiliriz. İlerde intro ve demo yazarken bu yöntemi umduğumuzdan da çok kullanacağız.

Mouse label'ından sonraki satırlarda $bfe()01'in 6. bitini kontrol ediyoruz ve bu bit 0 ise programın çıkış rutinine geçiyoruz. Bu bit, mouse'un sol tuşunun konumunu gösterir. 6. bit 0 değerini taşıyorsa mouse'un sol tuşuna basıldı demektir. Mouse'un sol tuşuna basılmamış ise Loop label'ına geri dönülür. Devamlı tekrar edilmesini istediğimiz rutinleri bu yüzden Mouse label'ından hemen öncesine koymalıyız. Bu rutinler, mouse tuşuna basılana kadar tekrar edilir.

Hay allah, ne güzel tam öğrenmeye başlamışken yerimiz yine bitti. Programın başka açıklanacak yeri de kalmadı zaten. Gelecek ay, copper listesini kullanarak ufak bir rutin yazmaya ne dersiniz? Hem bu şekilde copper listesinin esas kullanılış şeklini de tam olarak görebilirsiniz. Hepinize bol byte'lı günler.

```
; >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
; >>>>GELISMIS ASSEMBLER - ÖRNEK PROGRAM <«
; >>>              TEMEL RUTİN          . <«
; >>>          by :Cem GENCER /1992       <«
; >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Q:
        movem.l  a0-a6/d0-d7,-(a7)

        bsr.s    Init

Loop:
        cmp.b    #Sff,Sdff006
        bne.s    Loop
                                          «
Mouse:
        btst     #6,Sbfe001
        bne.s    Loop
        beq.s    Final

; >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
; >»        Turn alt-rutinler buradan sonra ...   <«
; >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Final:
        lea      SysCop,a0
        move.l   (a0),50(a6)
        movem.l  (a7)+,a0-a6/d0-d7
        rts

Init:
        move.l   4,a6
        lea      GfxName,a1
        jsr      -408(a6)
        move.l   d0,GfxBase
        move.l   GfxBase,a6

        lea      SysCop,a0
        lea      Copper.a1
        move.l   50(a6),(a0)
        move.l   al,50(a6)

        rts
```

```
; >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
; >»            Tum datalar buradan sonra ...          >>
; >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

GtxName:
            dc.b    'graphics.library',0,0
SysCop:
            dc.l    0
GfxBase:
            dc.l    0
Copper:
            CMOVE   $5200,$0100
            CMOVE   $3a81,$008e
            CMOVE   $40cl,$0090
            CMOVE   $0038,$0092
            CMOVE   $00d0,$0094
            CMOVE   $0000,$0108
            CMOVE   $0000,$010a

            CMOVE   $0007,$00e0
            CMOVE   $0000,$00e2
            CMOVE   $0007,$00e4
            CMOVE   $2800,$00e6
            CMOVE   $0007,$00e8
            CMOVE   $5000,$00ea
            CMOVE   $0007,$00ec
            CMOVE   $7800,$00ee
            CMOVE   $0007,$00f0
            CMOVE   $a000,$00f2

            CMOVE   $0000,$0180
            CMOVE   $0000,$0182
            CMOVE   $0000,$0184
            CMOVE   $0000,$0186
            CMOVE   $0000,$0188
            CMOVE   $0000,$018a
            CMOVE   $0000,$018c
            CMOVE   $0000,$018e
            CMOVE   $0000,$0190
            CMOVE   $0000,$0192
            CMOVE   $0000,$0194
            CMOVE   $0000,$0196
            CMOVE   $0000.$0198
            CMOVE   $0000,$019a
            CMOVE   $0000,$019c
            CMOVE   $0000,$019e
            CMOVE   $000a$01a0
            CMOVE   $0000.$50la2
            CMOVE   $0000,$01a4
            CMOVE   $0000,$01a6
            CMOVE   $0000,$01a8
            CMOVE   $0000,$01aa
            CMOVE   $0000,$01ac
            CMOVE   $0000,$01ae
            CMOVE   $0000,$01b0
            CMOVE   $0000,$01b2
            CMOVE   $0000,$01b4
            CMOVE   $0000.$01b6
            CMOVE   $0000,$01b8
            CMOVE   $0000,$01ba
            CMOVE   $0000,$01bc
            CMOVE   $0000,$01be

            CMOVE   $0000,$0120
            CMOVE   $0000,$0122
            CMOVE   $0000,$0124
            CMOVE   $0000,$0126
            CMOVE   $0000,$0128
            CMOVE   $0000,$012a
            CMOVE   $0000,$012c
            CMOVE   $0000,$012e
            CMOVE   $0000,$0130
            CMOVE   $0000,$0132
            CMOVE   $0000,$0134
            CMOVE   $0000,$0136
            CMOVE   $0000,$0138
            CMOVE   $0000,$013a
            CMOVE   $0000,$013c
            CMOVE   $0000,$013e

            CEND
```

AMIGA BASIC

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba.... Dergimizin birinci sayısından beri süregelen Amiga Basic dersleri, tüm eleştiri ve "yılan hikayesi" benzetmelerine aldırmadan sürüyor. Şaka bir yana, hep birlikte epeyce yol katettik değil mi? Hemen söze girelim ve SCROLL komutu ile başlayalım.

SCROLL KOMUTU:
Kullanım Şekli:
SCROLL *(xl ,yl)-(x2,y2),kayma-x,kayma-y*

Şekilleri ekranda istenen yönlere kaydırarak hareket ettirmek, için kullanılır. SCROLL, ekranda dört köşe bir alan tanımlayarak onu herhangi bir yöne kaydırmanıza izin verir.

(xl,y])-(x2,y2), kaydırmak istenen alanı tanımlayan pixel koordinatlarıdır, *kayma-x,* yatay kayma; *scroll-y* dikey kayma için kullanılacak pixel sayısıdır. *scroll-x* için verilen pozitif değerler sağa doğru, negatif değerler sola doğru; *scroll-y* için verilen pozitif değerler ise aşağı, negatif değerler yukarı doğru kayma sağlar.

SCROLL yönergesi her çalıştırmışında istenen kayma hareketini bir kez yapar. Sürekli bir kayma isteniyorsa, SCROLL yönergesi bir döngü içerisine yerleştirilebilir.

Aşağıdaki örneği yazıp çalıştırırsanız, komutun nasıl çalıştığını daha iyi anlayacaksınız:

```
X1=10:y1=10:x2=30:y2=20
d=1
DIM s% (6+ ((y2-y1+1) *2 *INT ((x2-x1
  + 16)/16)*d)/2)
SCREEN 1,320,200,d,1
WINDOW 1, "KAYAN YAZI", (0,0)-
  (311,185),20,1
LINE (x1,y1)-(x2,y2),1,bf
GET (x1,y1)-(x2,y2),s%
PUT (x1,y1),s%
LOCATE 2,6:PRINT "Durdurmak için
mouse'u klikleyin"

LINE(0,100)-(311,150),1,b
WHILE MOUSE(0)=0
PUT (1,110),s%
FOR x=1 TO 20
SCROLL (1,101)-(310,149),5,0
NEXT x
WEND
SCREEN CLOSE 1
END
```

SCROLL, tüm bir ekranı ya da pencereyi kaydırmaz; sadece pencere içindeki küçük bir bölümü kaydırır. Büyük bir alanı kaydırmaya çalışırsanız, hız düşer. Komuttan en iyi sonuç, düşük çözümleme ve az bit plane ile alınır.

S(JN **KOMUTU:**
Kullanım Şekli: *Sonuç=SGN(değer)*

Sayısal *değerin* sıfırdan küçük, sıfıra eşit ya da sıfırdan büyük olduğunu bildirir:
Sonuç -1 olursa, *değer* negatif;
Sonuç 0 olursa, *değer* 0;
Sonuç 1 olursa, *değer* pozitif olur.
Bu fonksiyonu, aşağıdaki komutun değişkeni (a) verine çeşitli değerler yazarak deneyebilirsiniz:

```
PRINT SGN(a)
```

SHARED KOMUTU:
Kullanım Şekli:
SHARED *değişken-listesi*

Bu komut altprograma ana program değişkenlerinden *değişken-listesinde* belirtilenlerin genel değişkenler olacağını bildirir. SHARED komutundan sonra verilen *değişken-isimleri,* birbirlerinden virgül ile ayrılır. Birlikte kullanılacak değişkenlerden biri ya da bir kısmı dizi değişkeni ise. isminin sonuna boş bir parantez yerleştirilir.

SHARED komutu, sadece altprogram içinde kullanılabilir. Altprogram farklı değişkenleri listeleyen birden fazla SHARED yönergesi içerebilir.

```
SUB Test STATIC
SHARED TestNo,TastDizi(),Test$
```

SIN KOMUTU:
Kullanım Şekli: *SIN(değer)*

SIN fonksiyonu, radyan olarak girilen açı derinin sinüsünü hesaplar. Fonksiyon çeşitli açıların sinüs değerini bulmak için kullanılabileceği gibi, program içinde de çeşitli hesaplamalarda kullanılabilir:

```
PSET(0.90)
FOR x=0 TO 617
y=90+80*SIN(x/40)
LINE -(x,y)
NEXT x
```

programı, ekrana bir sürekli bir eğri çizer.

SLEEP KOMUTU:
Kullanım Şekli:
SLEEP

Bu komut, bir event trapping yaptığınız zaman çok faydalıdır. Komutu kesmek için birşey yapılana kadar programın çalışmasını durdurur ve event trapping'i kontrol altına alabilir. Tabii bu her durumda gerekli değildir. Aşağıdaki işlemler **SLEEP** fonksiyonunun işlevini durdurur:
. Klavyeden bir tuşa basmak
. Sol mouse tuşunu kliklemek
. Pulldown menülerden bir seçim yapmak
. Objelerin çarpışması
. Bir TIMER çalışmasının sona ermesi

SOUND KOMUTU:
Kullanım Şekli:
SOUND *frekans, süre [, [ses yüksekliği] [, ses kanalı]]*

Bu komut, belirtilen özelliklerde bir ses üretir.

```
FOR x=0 TO 255:SOUND 880.1.x:
NEXT x
```

komutunu yazın ve çıkardığı sesi duyun. Aynı komutu stereo için aşağıdaki şekilde kullanabilirsiniz:

```
FOR x=0 TO 255
SOUND 440,l,x,0
SOUND 440,l,255-x,l
NEXT x
```

Evet sesi ürettik, ama melodik olmaktan çok uzak değil mi? Sesleri melodik yapmak için, frekans ve oktav bilgilerine ihtiyacımız var.

frekans, hertz cinsinden verilir ve bir tamsayı ya da ondalık sayı olarak verilebi lir. Minimum frekans 20, maksimum frekans ise 15000 hertz'dir. Minimum frekans değerinden daha küçük bir değer girilirse, AmigaBasic 20 hertz'lik bir ses üretir. Aynı şekilde 15000'den daha yük-

sek hertz'de bir frekans değeriverilirse de, bu ses 15000 hertz olarak üretilir. Aşağıdaki tablo,4 oktav için frakans değerlerini gösteriyor:

Nota,Oktav	Frekans (hertz)	Nota,Oktav	Frekans (hertz)
c,1	130.82	c,3	523.28
d,1	146.83	d,3	587.28
e,1	164.82	e,3	659.28
f,1	174.62	f,3	698.48
g,1	196.00	g,3	784.00
a,1	220.00	a,3	880.00
b,1	246.94	b,3	987.76
c,2	261.63	c,4	1046.52
d,2	293.66	d,4	1174.52
e,2	329.63	e,4	1318.52
f,2	349.23	f,4	1396.92
g,2	392.00	g,4	1568.00
a,2	440.00	a,4	1760.00
b,2	493.88	b,4	1975.52
c,5	2093.00		

süre, 0 ile 77 arasında bir sayısal değerdir. Sesin çalma süresinin uzunluğu burada tanımlanır. Bir saniye 18.2 değerine karşılık gelir. Maksimum değer olan 77, 4.25 saniye sürer. Aşağıdaki tabloyu, süre hesaplamalarında kullanabilirsiniz:

Saniye olarak Süre	SOUND Süre Birimi	Saniye olarak Süre	SOUND Süre Birimi
0.1	1.8	0.8	14.6
0.2	3.6	1.0	18.2
0.4	7.3	2.0	36.4
0.5	9.1	3.0	54.6
0.6	10.9	4.0	72.8

Diyelim ki 3.5 saniyelik bir sese ihtiyacınız var. 3.0 saniyelik değere bir saniyeliğin yarısını ekleyerek istediğiniz değeri bulursunuz:

54.6+9.1=63.7

ses yüksekliği, bildiğimiz volüm ayarı. En yüksek ses 255, en düşük ise 0 olarak kullanılıyor; tanımlı değer 127.

ses kanalı argümanı ise sesin 4 ses kanalının hangisinden verileceğini belirler. 0 ve 3 sol ses çıkışını, 1 ve 2 sağ ses çıkışını tanımlar; tanımlı değer 0'dır.

SOUND WAIT
SOUND RESUME KOMUTLARI:
Kullanım Şekli: SOUND WAIT
SOUND RESUME

SOUND WAIT, SOUND yönergesinde verilen ses dizisinin çalmasını durdurur ve kalanını tutar. SOUND RESUME yönergesi verilene kadar da çalmaz. Yani birinci komut bekleme, ikinci komut kaldığı yerden devam sağlıyor.

Şimdi komutlarımızı kullanarak bir müzik çaldıralım. Bakalım tanıyabilecek misiniz?

```
SOUND WAIT
Bilgial:
READ frek,sur,vol,kan
IFfrek=-1 THEN Play
SOUND frek,sur,vol,kan
GOTO Bilgial
Play:
SOUND RESUME

DATA 523.23,15,127,0,659.28,15,96,1,784,15,96,2
DATA 784.15,15,222,0,987.76,15,180,1,1174.52,15,180,2
DATA 698.48,6,127,0,0,6,0,1,0,6,0,2
DATA 659.28,6,127,0,0,6,0,1,0,6,0,2
DATA 587.28,6,127,0,0,6,0,1,0,6,0,2
DATA 1046.52,15,225,0,1318.52,15,180,1,1568,15,180,2
DATA 784,24,180,0,987.76,24,160,1,1174.52,24,160,2
DATA-1,-1,-1,-1
```

SPACES KOMUTU:
Kullanım Şekli: *Dizi=SPACE$(uzunluk)*

uzunluk ile belirtilen sayıda boşluk içeren bir yazısal *dizi* oluşturur, *uzunluk* 0 ile 32767 arasında bir tamsayıdır. Bu tür yazısal diziler ekran ve printer çıkışlarının formatını ayarlamak için çok kullanışlıdır. Aynı zamanda ekrandan bir satır silmek için de kullanılabilir.

SPACES komutu ile başlık çubuğu olarak kullanılabilecek renkli çubuklar da elde edilebilir. Aşağıdaki örnekte olduğu gibi:

```
COLOR 0,3
PRINTSPACE$(10)
LOCATE 1,3:PRINT"ADI:"
```

SPC KOMUTU:
Kullanım Şekli: SPC(x)

Bir PRINT ya da LPRINT komutu içerisinde verilen *x* değeri kadar boşluk basar. *x,* atlanacak boş karakter sayısını verir ve 0 ile 255 arasında bir değer alabilir. Genel kullanımı aşağıdaki gibidir:

```
FOR x=1 TO 3
PRINT SPC(x)"AMIGA"
NEXT x
```

Bu küçücük program, AMIGA yazısını ekrana her seferinde bir karakter içeriden başlatarak yazar.

SQR KOMUTU:
Kullanım Şekli: *SQR(deger)*

Verilen değerin karekökünü hesaplar, *değer,* sıfıra eşit ya da sıfırdan büyük olmalıdır. Çeşitli değerler vererek fonksiyonu deneyebilirsiniz.

STICK KOMUTU:
Kullanım Şekli: STİCKU)

Bu komut, Amiga'ya bağlı joystick ile ilgili bilgi verir. Birinci mouse portundan takılan joystick A, ikinci porttan takılan joystick ise B olarak kabul edilir. *x* değeri, iki joystick'ten hangisinin ne yönde hareket ettiği hakkında bilgi verir:

Değer,	Bilgi
0	Joystick Tin x yönünde hareketi
1	Joystick 1 'in y yönünde hareketi
2	Joystick 2'in x yönünde hareketi
3	Joystick 2'in y yönünde hareketi

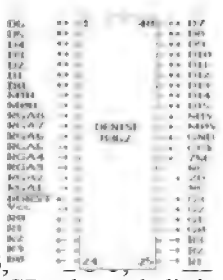
STICK(.v), joystick yukarı ya da sağa hareket etmişse 1 değerini;
STICK(x), joystick'in hareketleri birbirine geçmişse 0 değerini;
STICK(.v), joystick aşağı ya da sola hareket etmişse -1 değerini alır.

STOP KOMUTU:
Kullanım Şekil: STOP

Programın çalışmasını, açık dosyaları kapatmaksızın durdurur. STOP komutu ile çalışması durdurulan bir dosya, CONT komutu ile kaldığı yerden çalışmasını sürdürebilir.

Evet, bu aylık da bu kadar... Gelecek ay tekrar görüşmek üzere, hoşçakalın.

gi, register'lara gitmeden önce bir adres decoder'dan geçer.



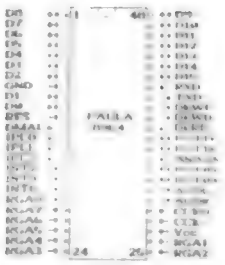
Clock Girişleri CCK,7M: Denise'ın zamanlaması CCK clock girişiyle sabitlenmiştir. CCK clock Fat Agnus'ta üretilir. Buradan da Denise'e gelir. 7M hattındaki sinyal 7 MHz'dir (7.15909 MHz). Denişe bu saat girişlerine, pixelleri ekrana düzenli bir şekilde sürebilmek için ihtiyaç duyar.

Çıkış Sinyalleri RO-3, GO-3, ve BURST: Bu çıkış sinyalleri, Denise'ın RGB çıkışını belirtir. Bu çıkışlar dijitaldir. Daha sonra bunlar bir bufferdan geçer ve dijital analog dönüştürücülerle Analog RGB sinyaline dönüştürülüp, RGB port'a gönderilirler. Bazı video mixerler, bu RGB renkleri tek bir hat üzerinden isterler. Bunun için BURST denilen sinyale ihtiyaç duyarlar. Burst yine Denişe tarfından üretilen bir frekans olup, CCK clockla eşdeğerdir (3.58 MHz). Son çıkış ise ZD sinyalidir. Bu, Amiga'nın Genlock'la beraber kullanılmasında o andaki görüntünün video mu yoksa Amiga görüntüsü mü olacağını belirleyen çıkıştır.

Mouse/Joystick girişleri MOH, MIH, MOV, MIV: Bu dört giriş, doğrudan mouse ve joystik portlarına bağlıdır. Buradan mouse'un Yatay ve dikey hareketleri, Denişe içindeki sayıcılara iletilir.

8364 PAULA

Paula'nın başlıca görevi, giriş/çıkışları kontrol altında tutmaktır. Bu giriş çıkışlar; Disket I/O, Serial I/O, ve ses çıkışları olarak ana bir temel altında toplanabilir. Ayna bunlara ilave olarak, Paula bütün interrupt lan Jcendi kontrolü altında tutar. Systerc içinde oluşan interruptlar, Paula'dan geçerler. Normalde ondört adet olan interruptlar Paula tarafından 6 seviyeye ayrılırlar. Bunlar 68000'e bağlı **IPL** hatlarına iletilen \-*t* seviyeli interruptlardır. Ayrıca Paula kullanıcıya bu interruptlar! istediği gibi işleme \e maskeleme imkanını da sağlar.



Paula'nın disk data transferi ve ses çıkışları DMA kontrolündedir. Datalar diskten transfer edileceği zaman, bir sonraki data word'ünün Agnus'un oluşturduğu DMA transferi için hazır olup olmadığı her zaman belli olmayabilir. Bu genelde drive'arın hızlarındaki değişimden kaynaklanan bir olgudur. Aynı şey ses çıkışı içinde geçerlidir. Agnus bir sonraki ses datasının, yumuşak bir ses geçişi yapmak için, ne zaman gerekli olduğunu bilemez. İşte bu hataları önlemek için Paula disk ve ses biilgilerinin kontrolünü elinde tutar ve Agnus'a DMA hattının hazır olduğunu bildirmek için DMAL hattından bir sinyal gönderir.

Serial iletim haberleşmesi için Paula içinde bir UART bileşeni bulunmaktadır. (**U**niversal **A**synchronous **R**eceive **T**ransmit). U'ART'ın ses kanallarının ve analog port'ların incelenmesini daha sonra. Custom chiplerin programlanması ve Hardware Assembler bölümlerinde ele alacağız.

Şimdi Paula'nın pinlerinin işlevlerini inceleyelim.

Data Bus D0-15: Öteki chiplerde olduğu gibi, bunlarda Chip Data Bus'ına bağlanmıştır.

Register Adres Bus RGA1-8: Denise'da olduğu gibidir.

Clock Sinyalleeri ve Reset CCK, CCKQ, RES: Paula, Agnus'la aynı clock sinyallerine sahiptir. Reset hattı RES chip'e başlangıç durumu almasını haber verir.

DMA isteği DMAL: Bu hatla Paula Agnus'a DMA transferi yapması gerektiğini bildirir.

Ses çıkışları AUDL,AUDR: AUDL ve AUDR (AUDIO Left AUDIO Right), Paula'nın oluşturduğu ses sinyallerini yerleştirdiği analog çıkışlardır. AUDL, 0 ve 3 no'lu ses kanallarını, AUDR ise 1 ve 2 nolu ses kanallarını taşırlar.

Serial Arabirim Hatları TXD, RXD: RXD (Receive Data) serial giriş. TXD (Transmit Data) ise serial çıkıştır. Bunlar direk olarak UART'a bağlıdırlar. Normalde bu hatlar TTL uyumludurlar. yani seviyeleri 0-5 volt arasındadır. Ancak daha sonra bir çevirici vasıtasıyla + 12/-5 volt seviyelerine çevrilerek RS-232 standardına uygun hale getirilirler.

Analog Girişler POT0X, POT0Y, POT1X, POT1Y: POT0X ve POT0Y girişleri, 0 nolu Joystik portuna, POT1X ve POT1Y girişleri ise 1 nolu Joystik portuna bağlanmıştır. Paddle'lar ve Analog Joystikler bu girişlere bağlanırlar. Bu araçlar Potansiyometre denilen, değişken dirençli elemanlardan oluşurlar ve çıkışları Joystik portundaki 5 volt ve POT girişlerine bağlanır. Paula bu direnç değişimlerini ölçer ve içindeki registerlara yazar. POT girişleri, ayrıca software üzerinden çıkış olarak da belirlenebilirler.

Disk Hatları DKRD, DKWD, DKWE: Paula, DKRD (Dis Kette ReaD) hattı vasıtasıyla diskten gelen bilgiyi okur ve DKWD (DisKette Write) hattıyla da hafızadaki bilgiyi, diskete yazar. DKWE (DisK Write Enable) hattı drive'a bilgi yazılmasına izin verir.

Interrupt Hatları INT2, INT3, INT6 ve IPL0, IPL1, IPL2: Paula gerekli interrupt isteklerini, INT hatlarından alır. Buradan gelen bilgilere göre o seviyede bir interrupt yaratır. INT2 hattı normalde CIA-A-8520 ye bağlıdır. Bu hat ayrıca Expansion Port'a ve serial port'a da bağlıdır. Eğer bu hatlardan herhangi biri Low seviyede olursa, Paula 2. seviyeden bir interrupt yaratır. INT3 hattı Agnus'a ve INT6 hattı ise CIA-B ve Expansion port'a bağlıdırlar. Diğer seviyedeki interruptlar, Paula'nın içinde üretilmektedir.

IPL0-IPL2 hatları, direk olarak 680O0'e bağlıdır. Paula bu hatları, 68000'den istediği seviyede interrupt almak için kullanır.

Custom Chiplerin işlevleri genel olarak bu kadar. Gelecek aydan itibaren Hardware Programlamayı öğrenmeye geçeceğiz.

Bu ay size ufak bir Hardware programı sunuyoruz. Bu Program Agnus, Denişe ve Peripheral registerları kullanarak ekranda renk değişimi olmasını sağlıyor. Programı Seka, MasterSeka veya AsmOne serisi assemblerlardan herhangi biri vasıtasıyla yazabilirsiniz.

```
Başla:
  Move.l  $4.a6           ;ExecBase
  Jsr     -132(a6)        ;Forbid
RasterBekle:
  Cmpi.b #$ff,$dff006 ;256 nolu satırda elektron ışınını
  Bne     RasterBekle   ;bekle (agnus)
  Move.w#$0f0f,$dffl80;Arkaplan rengini değiştir.(Denise)
  Move.l  #1000,d0
Gecikme:
  Dbra    d0,Gecikme   ; 1000 birim bekle
  Move.w #$0000,$dff 180  ;ArkaPlan rengini siyah yap.
  Btst    #6,$bfe001    ;Mouse basılı mı ?
  Bne     RasterBekle   ;Hayır, Rasterbekleye dön.
  Jsr     -138(a6)      :Permit
  Clr.l d0
  Rts
```

Bu programda Exec.Library'den iki adet komut kullandık; bunlar Forbid ve Permittir. Forbid Bütün taskları ve interruptları kapatır ve sistemi bizim himayemize bırakır. Permit komutu ise sisteme geri döneceğimiz zaman taskların ve interruptların eski durumlarını almasını sağlar.

$dff006 adresi, VHPOSR (Vertical And Horizontal Beam Position) bir Agnus registeridir. Bu register ekranı tarayan elektron ışının o anda yatay ve dikey olarak hangi konumda olduğu bilgisini içerir. Biz, son satır olan 256 ya kadar bekliyoruz. Bu sırada copper ekran düzenlemesini yapıyor. Bu satırdan sonra, elektron ışını tekrar 0 nolu satıra dönüyor. Biz bu ikisi arasında geçen süre içinde, bir denişe Renk registerı olan $dff 180 (COLOR00 Color Palette Register 0) vasıtasıyla ekran rengini değiştiriyoruz. Burada girilen bilgi $0RGB formatındadır. Biz Red ve Blue bileşenlerini maximum yapıp, eflatun rengini elde ediyoruz. Daha sonra bu rengin ekranda belli bir süre kalması için 1000'e kadar sayıyoruz. Aynı şekilde COLOR00 registerına siyah ($0000) girerek ekranı karartıyoruz». $bfe001 Peripheral register'ının 6 nolu bitinden, mouse'un sol tuşunun basılı olup olmadığını öğreniyoruz. Tuş basılı değilse işlemlere baştan başlayıp devam ediyoruz. Eğer basılıysa interruptları eski haline döndürüp programdan sisteme geri dönüyoruz. Bu programın, custom chiplerin registerlarına nasıl ulaşılacağı ve bunların nasıl programlanacağı konusunda bir parça olsun genel bilgi verdiğini umuyoruz.

Yine aynı sayfada görüşmek dileğiyle, sevgilerimizi sunuyoruz.

Cem GENCER

İşte yine sizlerle beraberiz. Merhaba. Bu ay açıklamamıza kaldığımız yerden devam ediyoruz. Bu arada sizden hala resim, animasyon ve obje datalarınızı bekliyorum. Şimdiye kadar bu köşeye tek data gönderen Orkun Pekşen. Daha önce bu köşede kendisine ait bazı animasyonların resimlerini yayınlamıştım. Fakat kendisine teşekkür edememiştim. Bu yüzden burada kendisinden özür diliyor ve gönderdiği üç disket dolusu data için de teşekkür ediyorum. Göndermiş olduğun resimler ve animasyonlar iyi. Bunların ne kadar sürelerde hesaplandığını ve bilgisayar donanımlarını da (RAM, hızlandırıcı kart vb.) bana bildirirsen sevinirim.

Bu ay bu köşeye ek olarak genlock'lar konusunu inceledik. Umarım piyasada bulunan çoğu genlock'un çalışma prensiplerini ve kısa alarak testlerini anlatan bu yazı genlock alacağınız zaman yardımcı olur. Uzun zamandır Avrupa'daki yeniliklerden bahsetmiyordum değil mi? İşte size yine birkaç yenilik :

* CSA firması Amiga 2000 için bir 68040 işlem hızlandırıcı kartı üretmiş. Microprocessor hızı 25 MHz olan bu kart ile 20 MIPS'lik ('Millionen Instructions Per Second'=saniyedeki komut işleme hızı, milyon olarak) bir hıza ulaşabiliyorsunuz. Normal bir Amiga'nın 0.8 MIPS hızda çalıştığını düşünürsek, epey hızlı...

Kart üzerindeki aritmetik işlem biriminin işlem hızı işe 3,5 MFlops ('Millions of Floating Point Operations Per Second'=saniyede yapılabilen floating point işlem adedi, milyon olarak) kadar. Kartın takıldığı yer A2000 içindeki CPU slotu. Kart üzerinde 1 MByte 32 bitlik statik RAM de mevcut. Ayrıca SCSI kontrol devresi, bir paralel ve iki seri port da kart üzerine eklenmiş. Bu sayede birçok işlevi
yerine getiren bu kartın maksimum genişleme kapasitesi 64 MByte!

* Geçenlerde ASDG Inc. firması yeni bir resim sıkıştırma sistemi ('JPEG'-Joint Photographiv Expert Group') keşfettiğini duyurmuştu. Kendilerinin hazırladığı sıkıştırma algoritmaları kullanıldığında 1,1 MByte yer kaplayan 24 bit modundaki bir resim (768*480 piksel) 30 saniye içinde 40 MByte kadar gülünç bir uzunluğa düşürülmüştür, istenildiğinde firmanın hazırladığı sıkıştırıcı program, esmin başına özel bir yükleme programı da ekleyebilmekte. Standart olarak JFIF resim standardı kullanılmış durumda. Bu standart yardımıyla, Amiga ile Macintosh ve PC arasında resim transferi yapmak gayet kolay.

* Almanya'daki Memphis firması Intelligent Memory iflas ettikten sonra bu firmanın ürünlerini devralmış durumda. Bildiğiniz gibi ImpulseTırması, hazırladıklaı Firecracker kartının Imagine ile çalışmadığını görünce kapatılmıştı. Nedeni de herhalde büyük stüdyoların açtığı tazminat davaları olsa gerek. Memphis firması ayrıca Kronos II SCSI Controller'larının ve Stormbringer hızlandırıcı kartlarının da tüm haklarını devralmış durumda. Bu firma ilk iş olarak hızlandırıcı kartların fiyatlarını düşürmekle işe başladı. Artık 68030/68882 (16 MHz) ve 2 MB'ı almak için sadece 2000 DM ödemeniz gerekmekte.

* HS&Y firması ADORAGE programıyla videotitler programlarında yeni bir çığır açtı. 700 efektten fazlasını kullanabilen bu programda sayfa çevirme, patlama ya da mozaik gibi efektler çocuk oyuncağı. Programın fiyatı 199 DM.

* Vista ve VistaPro programlarını üreten Amerikan firması Virtual Reality şimdi de dünyadaki tüm kara parçalarını data olarak yaratmakla meşgul. Firma şimdiye kadar bütün kuzey Amerika ve Avrupa'yı Amiga'ya aktarmış durumda.

* Dünya'da en iyi CAD programlarından biri sayılan MaxonCAD programı çok daha geliştirilmiş durumda piyasaya tekrar sürüldü. Yeni versiyonda en ilgi çekici fonksiyon gerçekçi görüntü olsa gerek. Hazırlanan çizimin ray-trace edilmiş şeklini ekranda gösteriyor!

* Video konusunda bir diğer yenilik de Avrupa'dan. Pek animasyonla ilgisi olmasa da ilgi çekici olduğu için değinmek gereğini buldum. Alman RossMoeller firması videoya değişik bir backup sistemi geliştirmiş durumda. Amiga'nıza takılan bir hardware ve özel bir software yardımıyla tüm Amiga disketlerini herhangi bir normal video kasedinde saklayabilirsiniz. Bunun için video ya da Amiga içinde birşey değiştirmeniz gerekmiyor. Kaset olarak da videonuza göre ister VHS, isterseniz de beta kullanabilirsiniz. Bu hardware'in fiyatı 200 DM. Sonunda yaptığınız dataları çok ucuz bir cihazla saklayabilirsiniz.

Eh, bu aylık bu kadar yenilik yeter. Dönelim esas konumuza.

TURBOSILVER 3.0

... yaratıcılığıma sınır tanımam!

Geçen ay kaldığımız yer Settings/ Transformations (<F6>) parametre penceresiydi. İşte devamı... Buradaki parametreler, seçilen objenin grubunu/ noktaların 3 boyuttaki koordinatlarını ve boyutlarını etkiler. Bu fonksiyonu kullanabilmek için tabii ki önceden koordinat ve/veya boyutları değiştirilecek noktalar kümesini/ objeleri seçmemiz gerekmekte. Bu işlemi daha önce görmüştük. Hemen Transformations penceresindeki parametrelerin, anlamlarına geçelim dilerseniz.

ALİCİN parametre üçlüsü (x, y ve z) yardımıyla seçilen kümenin sahne içinde-

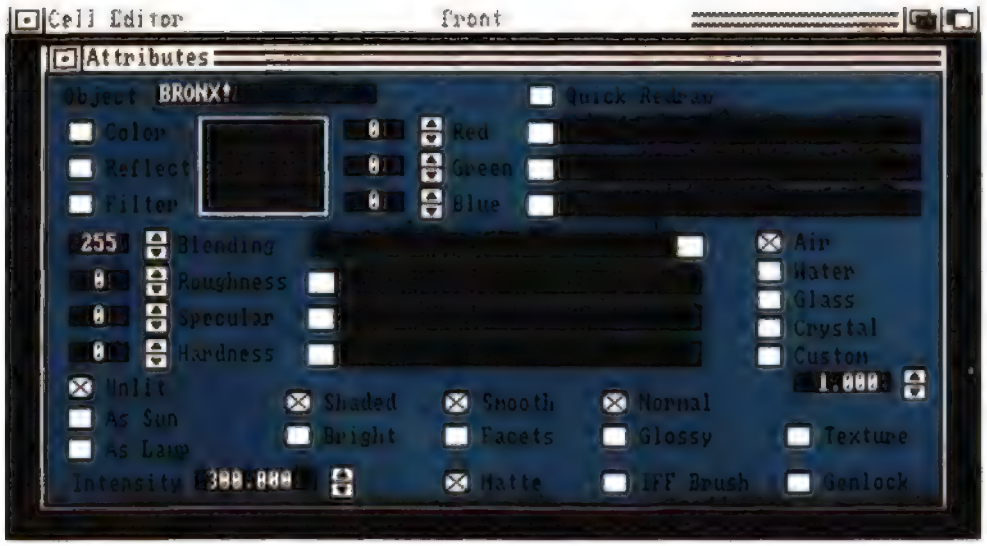
ki genel duruşunu belirleyebilirsiniz. **SİZE** parametreleri ile seçilen kümeye ait elemanların boyutlarını değiştirebilirsiniz. Eğer bir obje grubunun boyutunu bu şekilde değiştirmeye kalkışırsanız gruptaki objeler merkeze ya yaklaşacak, ya da buradan uzaklaşacaklardır. **POSITION X, Y** ve **Z** ile objemizin sahne içindeki pozisyonunu belirleyebiliriz. **ROTATE** parametreleri obje ve/veya obje grubumuzu kendi eksenleri etrafında döndürmek için kullanılır. SCALE üçlü parametreleriyle objeyi istediğimiz oranda küçültebilir ya da büyültebiliriz. Buradaki değerler katsayılardır. Örneğin parametrelerden birini 2 yaparsanız objemizin boyutunun belirtilen eksen ya da eksenlerde iki kat büyüdüğünü görürsünüz. Son olarak da **TRANSLATE** parametreleri kalıyor. Bunlar yardımıyla objemizi istediğimiz eksende verilen birim kadar kaydırabiliriz. Bu sayede objenin ilk noktasına göre relatif bir hareket gerçekleştirmiş oluruz. Bu, çoğu zaman direkt koordinatları (Position) girmekten daha kullanışlıdır.

Bundan sonraki parametre penceremiz TurboSilver'ın en can alıcı noktalarından biri; **ATTRIBUTES** (<F7>). Bir obje ya da yüzeyin yüzey tanımlamalarını belirlemek için bu penceredeki parametreleri kullanıyoruz. Buradan yüzeyin rengi, maddenin yapısı ve yüzey dokusu gibi parametreleri ayarlayabiliriz.

Attributes penceresinde değişik bir sürü gadget mevcut. Bunları işlevlerine göre ayırabiliriz.

/. Renk ayarlamak için kullanılan gadget'lar. Bunlar **Color, Reflect** ve **Eilter'dir.** Bu üç gadget'ın yanında kalan büyük karede o an ayarladığınız renk gösterilir. Hemen yanında da rengin sayısal değerini (0-255) gösteren gadget'lar bulunmakta. Ok gadget'lan ile bu sayı değerlerini dilediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz. Sürgülü gadget'larla da aynı rengi değişik bir şekilde ayarlayabilirsiniz. Her bir sürgü üç temel renkten (r, g, ve b/kırmızı, yeşil ve mavi) birini temsil etmekte. Color gadget'ına klik ederek bir renk ayarladığınızda, bu, o objenin/yüzeyin rengini tanımlamanızı sağlar. Reflect yardımıyla o objenin yüzeyinden yansıyan rengi tanımlayabilirsiniz. Bu şekilde dolaylı olarak yüzeyin yansıma oranını belirleyebilirsiniz. Yansıma rengi ne kadar beyaza yakın olursa, objeniz üzerine gelen ışığı o denli yansıtacaktır. Unutmayın, yansıma rengini maksimum'a (beyaz=r:255,g:255,b:255) getirdiğiniz zaman objeniz mükemmel ayna olacaktır. Mükemmel aynada ışık, kurallarına göre olamayacağından objeniz gözükmez! Bu yüzden yansıma rengini en fazla r:200,g:200 ve b:200 konumlarına kadar getirin.

Filter ise seçilen objede filtrelenecek renkleri ayarlamanızı sağlar. Aynı reflect'te olduğu gibi bu renk ayarlaması da dolaylı şekilde objemizi etkileyecektir. Filtre değerleriyle oynayarak saydam/yarı



saydam objeler yaratabilirsiniz. Renkleri ne kadar açarsanız obje o kadar geçirgen olacaktır. Dilerseniz sadece bir rengi açarak renkli cam objeler de yaratabilirsiniz. Yine burada da değerleri maksimum'a getirdiğinizde obje %100 saydam olur. Bu da obje arkasındaki tüm ışıkları tam olarak geçireceğinden objenin görülmemesi anlamına gelmekte. Cam gibi objeler yaratırken biraz aşağıda açıklayacağım **Refraction** fonksiyonunu da kullanmanız gerekmekte. **Blending** parametresi yardımıyla obje üzerindeki renk geçişinin (tram şeklinde bir gradüe) ne oranda yapılacağını belirleyebilirsiniz. 0 değeri renklerin birbirine kesinlikle karışmaması anlamına gelmekte. Bu değer ne kadar artarsa geçiş o kadar smooth gözükecektir. Blending için en ideal değerler 30 ile 100 arasıdır. Ama kendi zevkinize uygun olanı bulmak için denemenizi öneririm.

Roughness, objenin yüzey kabalığını belirlemenizi sağlar. Değerin büyük olması yüzeyin çok pürüzlü olmasını sağlayacağından bu parametreyi amacınıza uygun ayarlayabilirsiniz. Pürüzlü yüzeylerin raytrace süresini biraz artırdığını da belirtmeliyim. Hele ayna gibi bol ışık yansımalı bir materyal kullanıyorsanız...

Specular ile obje üzerine düşen spot parlamasını ayarlayabilmeniz mümkün. Belirleyeceğiniz değer, parlamanın ne kadar güçlü olacağını belirler. Parlama yerini tam olarak belirlemek için ilk önce objeyi seçin ve Attribute menusunun **Propertie** fonksiyonunu çağırın. Artık mouse ile de parlama yerini belirlemeniz gerekli. **Hardness,** Specular ile birlikte kullanılmalıdır ve bir anlamda obje üzerindeki parlamanın sertliğini tanımlamakta kullanılır. Bunu şöyle bir örnekle sanırım daha rahat anlatabilirim. Specular'i 255 yapıp Hardness'i de 15 gibi bir değere getirirseniz ışık parlaması çok güçlü bir noktacık halinde gözükür. Şayet hardness'in değerini artırırsanız bu ışık parlamasının yayılacağı bölge büyüyecek ve bir anlamda bize sert olmayan obje havasını uyandıracaktır. Doğada değişik saydam materyallerin ışığı distorte edişi ve yansıtışı farklıdır. Örneğin bir sıvı içinden geçen ışık kümesi, camdaki gibi kırılmalara uğramaz. Hava içerisinde hareket ed.en ışık ise yansımaya ancak değişik bir objeyle karşılaştığında uğrar. En mükemmel kırılmalar da kristal objelerde olmakta. Böyle bir objenin içinden geçen ışık kümesi, tayflarına ayrılarak bize gökkuşağı renklerini sunar. Bu tür saydam objelerde, ışık kırılmalarını gerçeğe en yakın hale getirmek için attributes penceresinde bazı yardımcı gadget'lar mevcuttur. Bunların isimleri şöyle: **Air** (hava), **Water** (sıvı). Glass (cam), **Crystal** (kristal cam) ve **Custom.** Bu gadget'lardan birini seçtiğinizde hemen altındaki **Index of Refraction** (kırılma indisi) parametresi değişecektir. Kırılma indisini tam olarak tanımlamak gerekirse, gelme açısının sinüsünün kırılma açısının sinüsüne oranıdır. Burada gelme açısı, ışının materyal yüzeyinden çıkan dik doğrultuya yaptığı açı, kırılma açısı da materyal yüzeyinden geçtikten sonra bu dikle yaptığı açıdır. Nasıl, epey fiziksel bir tanımlama oldu değil mi? Bunu ezberlemenize gerek yok, sadece meraklısı çıkabilirse diye belirteyim dedim. Kırılma indisi 1.00 ile 3.55 arası bir değer alabilir. Bu değer ne kadar büyük olursa hesap süresi de o kadar artar. Bu yüzden deneme çalışmalarınızda ya bu değeri düşük tutun, ya da Globals'dan Resolve değerini değiştirin. Yukarıda belirttiğim materyallerin karşılığı olan değerler şöyle:

Materyal	**Kırılma indisi**
Hava	1.02
Cam	1.66
Kristal cam	2.00
Sıvı	1.33

Bu temel materyaller dışında doğada kristal halde bulunan birtakım objelerin de kırılma indisleri aşağıdadır:

Materyal	**Kırılma indisi**
Tuz kristali	1.54
Quartz kristali	1.55
Topaz kristali	1.61
Elmas	2.42
Safir kristali	1.77
Lapus Lazuli	1.61
Pırlanta	1.77
Crown camı	1.51
Flint camı	1.65

TurboSilver'da ışık kaynakları diye ayrı bir obje türü yoktur. Bunun yerine istediğiniz objeyi ya da noktayı ışık yayacak bir şekilde tanımlayabilirsiniz. Bir TurboSilver sahnesinde en fazla 32000 objeyi ışık kaynağı olarak tanımlayabilirsiniz. Bu biraz fazla, ama fotoğrafçılıkta da en mükemmel sonuçlar bir-iki güçlü ışık kaynağıyla değil, bir sürü değişik güçte ışık kaynaklarıyla elde edilir. Işık kaynağı olarak tanıtılan bir obje, biçimine göre ışık yayar. Bir küreyi ışık kaynağı yaparsanız, ışık her yöne aynı şiddetle yayılır. Fakat bir yüzeyi ışık kaynağı yaparsanız, ışık yüzeyin iki yanına doğru yayılır. Bu ışık kaynağının karakteristiğini de **As Sun** ya da **As Lamp** ile belirleyebilirsiniz. Zemine (şayet varsa...) objemizin gölgesinin düşmesini istiyorsak ışık kaynağını As Lamp olarak tanıtmalıyız. Fakat sahnenin genelini aydınlatmak istiyorsak As Sun gadget'ını seçmemizde fayda var. **Unlit** ise bir objenin ışık kaynağı değil de, ışık yansıtan ya da içinden geçiren bir obje olduğunu tanımlamaya yarar. Aslında bütün objeler birer ışık kaynaklan sayılırlar. Neden mi? Çok basit, doğadaki bütün nesneler ışık yansıtan ve ışık yaratan şeklinde iki gruba girer. Eğer bir obje ışık yaratmıyorsa, kendisine gelen ışığı yansıtır. Bu şekilde de çevresine kırılmış ışık yayar. Zaten bu yayılan ışıklar olmasa hiçbir nesneyi göremezdik. **Intensity** yardımıyla her bir ışık kaynağının gücünü istekleriniz doğrultusunda ayarlayabilirsiniz. Buradaki değer normalde 300'dür. Işık gücünü fazla açarsanız bütün sahne fazla ışıklı görünür, renkler ve ışık kırılmaları abartılı olacağından bozulur. Işığı fazla kısarsanız bu kez de renkler fazla yaylamadığından objeler çok az görünür.

Shaded gadget'ı objemizin yüzeyinde ışığın pozisyonuna göre bir ton farkı yapılmasını sağlar. **Bright** ise objenin tümüne aynı ışık yoğunluğunu verir. Bu sayede objenin fosforlu boyayla boyanmış hissini vermesini sağlayabilirsiniz. Ayrıca gölgeler de tam olarak belirirler. Shaded, bu yüzden hesaplama süresini artırır. Üçten fazla ışık kullanılan sahnelerde 1 ya da 2 shaded obje kullanmanızı öneririm.

Smooth, objenin köşelerinin yuvarlak gösterilmesini sağlar. Bu fonksiyonu, küre gibi dairesel formlarda kullanmanız objenin daha düzgün olarak görülmesini sağlar. Bu fonksiyonun zıttı olan **Facets** yüzeyleri keskin çizgilerle ayıracağından yuvarlaklık hissi vermez. **Glossy** yardımıyla bir objenin parlak olacağını tanımlayabilirsiniz. Bu fonksiyonu tam anlamıyla kullanabilmek için renk Filtresi değerlerini maksimum'a ayarlamanız gerekmektedir. Glossy'yi ayrıca Reflect parametreleriyle de kombine ederek kullanmayı deneyebilirsiniz. Glossy modunu kapamak için **Normal** gadget "ını seçmeniz yeter. **Texture** yardımıyla yüzey kaplamasını tanımlayabilirsiniz. Bu sayede obje yüzeyinin zengin görünmesini sağlayabilirsiniz. Texture'ler hakkında detaylı bilgiyi **TEXTURES** menüsüne gelince vereceğim.

Matte ile objemizin renklerinin bu penceredeki renk parametreleriyle ayarlanacağını belirtiriz. TurboSilver'ın önemli yanlarından biri de objeleri IFF brush ile kaplama yeteneğidir. Bunun için tabii ki objenin, o brush'ın renklerine sahip olması gerekmekte. Bunu da **IFF Brush** yardımıyla sağlayabiliriz. Bu gadget, obje temel renklerinin yükleyeceğimiz IFF brush'tan okunacağını belirler.

Genlock yardımıyla istediğimiz bir objenin renginin 0. renkle boyanmasını sağlayabiliriz. Bu şekildeki bir animasyonu gösterirken genlock bağlıysa, harici video sinyali, tanımlanan bu objede görülecektir. Bunu da bir video kayıt cihazı yardımıyla kaydedersek bir hayli güzel animasyonlar yaratabiliriz. Örneğin gerçek bir doğa resmi üzerinde yapılan çeşitli animasyonlar nasıl gözükürdü? Ya da bir odanın içinde bir adamın televizyon seyredişinin animasyonunu hazırlar ve televizyon ekranını da genlock olarak tanımlarsak Amiga'nın gücünü daha iyi kullanabildiğimizi belli etmez miyiz? Artık başlıkta dediğim gibi 'hayal gücüme sınır tanımıyorum!' demekten başka şey kalmıyor.

Şimdi-önemli bir obje yaratma fonksiyonunu ele alacağız, ismi **Skin** olan bu fonksiyonla iki objeyi (yüzey) birleştirerek hacimli tek bir obje yapabilirsiniz. Bunun için her iki yüzeyin de eş nokta sayısına sahip olması gerekmekte. İki yüzeyi multi-select şekilde (SHIFT'e basarak) seçtikten sonra fonksiyonu çağırırsanız az sonra bu iki yüzeyin noktaları birbirlerine bağlanacak ve aradaki boşlukta yeni yüzeyler oluşturulacaktır. Bu yöntemle birçok komplike objeyi yaratmanız mümkün. **Mold** ise başka bir obje yaratma şekli. Daha doğrusu, Mold'u kullanarak yüzeysel bir objeden ya da objenin kesit görünüşünden hacimli bir obje yaratmak için kullanabilirsiniz. Bunun için de kullanabileceğiniz 3 değişik yöntem var. Hemen ilkine geçelim. Bu **Extrude.** Anlamı çekmek, uzatmak gibi birşey. Yaptığı işlev de tam olarak objeyi çekerek uzatmak. Bunu bir yüzey üzerinde uyguladığınızda objenin belli bir derinliği olacaktır. Bu yöntemle sadece iki boyutlu bir karakter seti çizmeniz bir 3 boyutlu karakter seti yaratmanıza yol açacak. Karakterlerin her birine extrude ile istediğimiz derinliği vererek hacimli olmalarını sağlayabiliriz. Extrude'u yüzeysel objeyi seçtikten sonra çağırdığınızda karşınıza bir pencere çıkacak. Burada extrude gadget'ını seçmeniz gerekmekte. **Length** ile derinliğin kaç birim olacağını belirleyebilirsiniz. **Number of Sections** ile, extrude işlemi sırasında derinlik yaratılırken bunun kaç yüzeyden oluşacağını belirleyebilirsiniz. En son olarak da **To Length** i seçmeniz ve işlemin gerçekleştirilmesi için window'u kapamanız gerekli.

Extrude'un değişik bir şekli daha mevcut. Bu da extrude işleminin bir yol boyunca yapılması. Bu yolda ne kadar nokta varsa, extrude yapıldıktan sonra o sayıda ara yüzey oluşacaktır. Mold penceresindeki diğer obje yaratma fonksiyonları da şöyle:

Spin yardımıyla bir objeyi (yüzeysel obje olursa daha iyi) z ekseni etrafında obje aksisi merkez olacak şekilde, verdiğimiz açıya göre döndürür ve bu arada belli noktalarda ara yüzeyler oluşturur. Ara yüzeylerin adedini **Number of Sections** ile, dönüş açısını da **Angle** ile belirleyebilirsiniz. Fonksiyonu uygulamak için spin gadget'ını seçip pencereyi kapamanız gerekmektedir.^

Objemizi istediğimiz şekilde spin edebilmek için Transformations/Rotate parametrelerini kullanmamız gerekebilir. Yaratılacak yeni objenin yarıçapını ve yüzey objesi noktalarının eksenlerine olan uzaklığı belirler.

Sweep fonksiyonu da spin gibi kullanılır. Aralarındaki tek fark sweep'in yüzeyi bir de kendi ekseni etrafında döndürmesidir.

Open gadget'ı sayesinde kesit yüzeylerinin açık olmasını sağlayabiliriz. Bu, dönüş açısı 360 dereceden küçük olduğunda geçerlidir. **Close** ise tam dairelik bir dönüş yapılmadığı zaman uç yüzeyleri kapatarak objenin kapalı hacim olmasını sağlar.

Ehh, bu aylık da bu kadar yeter zannedersem. Bir daha ki aya artık TurboSilver'ı bitirmeye çalışacağım. Tekrar görüşmek üzere hoşçakalın...

AMIGA SALATASI

Selam arkadaşlar! Bu ay da sizlerle birçok oyunu bitireceğiz. Bu arada geçen ay gelen birçok mektup için herkese teşekkürler. Artık, tam isteğim gibi, herkes birbirine çalışmaya yardım etmeye başlıyor. Eğer bilgilerinizi paylaşmak istiyorsanız, bize yazın. Mektuplarınızı bekliyorum.

Bu ay büyük yardımlarından dolayı TST'den BEYAZ'a ve ünlü modemci OBITUARY/BRONX'a teşekkür ederim. Sizi fazla bekletmeyeyim. İşte tiyolar! İşte kodlar!..

♦ *TURBO LOTUS ESPRIT II:*

Oyunun level passwordları:

2. TWILIGHT 3. PEA SOUP
4. THE SKIDS 5. PEACHES

Oldukça yeni olan oyunu artık daha rahat oynayın. Ve öteki tiyoları bana gönderin. OK?

+ *IVANHOE:*

Oyunu T' ile durdurup,
ZOBINETTE
yazın ve oyunu başlatın. Artık 'N' tuşu ile bölüm atlayabilirsiniz.

♦ *DYTER-07*

Oyun yüklenirken **'GGIB'** yazın. Ve şu tuşları kullanın:
*S=Extra zırh
*W=Extra silah
*L=Level atlama

♦ *ROCK'N'ROLL:*

Oyunda isim sorulduğunda **COUNTRY** yazın. Böylece **JUKE BOX'tan** on çeşit müzik dinleyebilirsiniz. Müzik seçimi için sol, yüklemek için sağ mouse tuşunu kullanın.

♦ *POPULOUS:*

Oynaması oldukça uzun süren bir oyun olan populous'un kodlan. Artık bitirmek daha kolay değil mi?

0.Genesis	**205.Ringinill**
4.Caldiehill	**211.Buginglow**
9.Burlwildon	**216.Lowoutald**
12.Bilcemet	**219.Mininick**
17.Immusil	**224.Shiwilboy**
18.Shadted	**226Josoick**
23.Sadwilla	**229.Schohipal**
27.Minmpme	**237.Ringeapil**
32.Shidiehole	**238.Weavikejob**
34.Jostme	**246.Bingblin**
36.Calozboy	**247.Sadindon**
38.Swaingpal	**257.Murtkophill**
40.Eoamelas	**263.Killylug**
44.Bilador	**269.Ringdecon**
46.Weavinpert	**273.Immeed**
50.Hobozjob	**278.Binoxtory**
52.Shadogodor	**285.Futkophole**
56.Lowwhipbar	**290Jossoddor**
58.Veryelin	**295.Killquepil**
60.Haminwar	**299.Nimkoppert**
64.Shiozer	**305.Immypal**
68.Camelug	**311.Saddelin**
72.Eoaeing	**316.Hamcebar**
77.Ringoxmet	**320.Shioxmar**
83.Bugmptory	**327.Killwilcon**
90.Veryytory	**333.Ringoutond**
97.Flirtdihole	**348.Hamalow**
103.Killsodpal	**353.Hurtpeoid**
106.Moreaal	**359.Killmpal**
110.Weavdepal	**363.Nimuspal**
114.Hobiepil	**371.Bugipert**
118.Binypert	**376.Lowalin**
120.Loweat	**381.Futpebar**
123.Minulin	**385.Hurtomar**
126.Suzkoplug	**391.Killgbord**
128.Shiebar	**399.Apocon**
133.Scooxlug	**407.Sadiopick**
136Eoaqueed	**410.Veryeame**
138.Mordeord	**419.Tingbboy**
139.Nimdicon	**422.Swathole**
141.Ringtory	**430.Weavkopout**
146.Hobycron	**437.Coroxout**
151.Saduhan	**443.Mindimar**
155.Mininghob	**451.Timoxlug**
161.Hutaick	**455.Killuing**
172.Bilaspil	**460.Bilemet**
178.Hobquet	**467.Bugikeend**
184.Lowiont	**478.Suzylow**
190.Suzusmar	**486.Swakoppal**
198.Swailug	**492.Bilydor**
199.Mutrabin	**493.Ringapal**
200.Zetrous	**494.Weavuspert**

+ *EYEOFHORUS:*

Sonsuz hak için kredi ekranında adınızı; **SPAM** girin.

♦ *GHOST BUSTERS:*

Activision logosu çıkınca, **ALT-Ctrl S** ve U'ya basın. 1 ve 2'nci lcvellarda sonsuz hak alırsınız. Bu hile 3'ncü bölümde çalışmaz.

♦ *GHOULS'N'GHOSTS:*

Oyun içinde;
KARENBROADHURST'
yazın.

♦ *MANIC MINER:*

Oyunu SPACE BAR'la durdurup nümerik klavyeden *'a basın. Oyunu tekrar başlatın. Dokuz hakkınız olacaktır. Bunu gerektiğinde tekrarlayın.

+ *CYBERNOID II:*

Title ekranında;
NECRONOMICON'
yazın. Böylece sonsuz hakka sahip olursunuz.

+ *ARKANOID2 'Revenge Of Doh':*

Title ekranında;
PETEJOHNSONWANTSCHEAT
yazın. S'ye basınca çıkışlar açılır.

♦ *CHAOS STRIKES BACK:*

Ejderhaya rastlayınca oyunu durdurup **MON** ZO **GOR SAR'** büyüsünü yapın. Sonra **'ESC** ve **Sol** ALT'a basılı tutup.
LORD LIBRASULUS THEE DOWN yazın. Oyunu başlatıp yaratığı öldürün.

♦ *CHUBBY GRISTLE:*

Sonsuz hak için title ekranında **BUUURRP** yazın.

+ *KLAX:*

Oyunda nümerik klavyeden 4'e basarsanız, 100 level'a atlarsınız.

+ *DOMINATOR:*

High scores table'a adınızı; SHAFT **girin.**

+ *MOVEM:*

Geçen ay kodlarının bir bölümünü verdiğimiz MOVEM'in tüm kodları burada. Bu arada POWER'in kodlarına sahipseniz gönderin. Oynayacak zaman bulamıyorum.

2. NHFSTJLL	**3. IJGGFDSG**
4. AKJSWEZE	**5. ADDSFWWW**
6. UTRQKLKK	**7. LPAPWIEW**
8. ZTTRDGFS	**9. LKLSDGET**
10. PLPLPWZZ	**11. LKSFDREE**
12. DARSEZZE	**13. IUEGDGHS**
14. LHSVXVCD	**15. LKJHJEZT**
16. IIIEUWDD	**17. LLKASHBC**
18. CCDFFE JF	**19. J J ASDTES**
20. LIEZGXCY	**21 .LNGGSIIW**
22. OKDPWEOO	**23.LASZEWQZ**
24. MBCWZTED	**25.LKASHHEE**
26. LKVXXSAE	**27. QWUICBVE**
28. MNMNCBXW	**29. ULNBUWEU**
30. NNXYQZUE	**31 .HUETTWEW**
32.PPOEUUCH	**33.LJWQZECB**
34.MBXCWICS	**35. LASGFHEZ**
36. LKDIUIWE	**37.LKAZUWUE**
38. SDNCEUZF	**40. LKIIFGDW**
41. BCNVDFWE	**42.CXEIUWXS**
43.AJDHXVWW	**44.1RWEHCBS**
45. MCSUZEOI	**46. MCNWIVBD**
47. MCLSOEIW	**48. LLDFIOED**
49. PEIRNFDN	**50.PCEGXNBC**
51.GRISWOLD	

♦ *DRAGONS BREATH:*

Bu çok güzel strateji/FRP oyununda çok yararlı olacağını umduğum iki tiyo yazıyorum. (TUNÇ'un NOTU: Eğer sağlıklı bir DRAGONS BREATH oynamak istiyorsanız, TATKOM'un orjinal olarak pi-

yasaya sürdüğü DRAGONS BREATH'i alın.)

/- Ejderhanızın güçlü ve akıllı olmasını sağlayacak büyü:

2 x Rasgon ezip ısıtarak.

3 x Mionacal ezip konsensef kullanarak.

1 x Acrus karıştırıp ısıtarak.

Not: Büyülerin arasında en yararlı olanı Mionacal'dır. Bunu karışımlarınızda hep kulanın.

2- Bir köyün nüfüsunu arttırmaya yarayan büyü:

2 x TIUS normal olarak kullanılıp ısıtarak (Büyüyü köye yöneltir.)

2 x CHURL normal olarak kullanılıp ısıtarak (Nüfusu ekkiler.)

1 x ACRUS karıştırıp ısıtarak (büyünün gücünü arttırır.)

Bir yumurtayı kuluçkaya koyduğunuz zaman, önce ısıtıcıyı son dereceye getirin. Bir ay geçince de ısıyı çeyreğe alın. Böylece maddi zarara uğramamış olursunuz. Oyunda Fİ sesi açıp kapar, F9 ise resimlerin kaybolmasında hızı ayarlar. TUNÇ'un 2. notu: Tüm büyülerin kullanımlarını ve yararlarını tabii ki bize gönderebilirsiniz. Mektuplarınızı bekliyorum.

♦ *HOLLYWOOD POKER:*

Oyun esnasında 'H' ile 'F9' tuşlarına basarsanız rakibinizin parasının size geçtiğini göreceksiniz.

♦ *DAMOCLES:*

Red ve Blue Beacon Loacater'leri alarak, daha önce Beacon görmediğiniz gezegenlerde Beacon görebilirsiniz. Red Beacon, Loater Vesta Polit büroda (264-325), 4-4 koordinatlarında. Blue Beacon, Locater Mentor (687-315) 2-1'deki dükkanda 100.000-00 ICG'ye satılıyor.

Acheron'da kral Burdock'un arka tarafında ve Osis spynx'inde önde birer kapıları var."

♦ *CYBERCON3:*

Pause yaptığınızda yazan rakam, bulunduğunuz oda veya asansörün numarasını gösterir. Papağanı kullanırken nümerik klavyeden '/', '*' ve '-' işaretleri üç ayrı açıdan görüş elde eder.

♦ *FRED:*

Ormanlık bölgeye geldiğinizde hiç bir şey yapmadan 'F4' tuşuna basarsanız, değişik ve zor bir bölüme geçersiniz. Tabii ki WAR ZONE ve MERCS ile tiyoya sahip olunca yayınlayacağız.

♦ *MIG-29:*

Kontrol tuşlan;

E = Motor açıp kapama,

L = Yer tekerlekleri,

W = fren,

B = Hava freni,

CTRL + **E** = Kokpiti terk etme.

♦ *TEAM SUZUKI:*

Kontrol tuşları;

D = Zararı görmek için.

1 = Önden görünüş.

2 = Arkadan görünüş.

Q = oyundan çıkmak için.

♦ *BARBARIAN:*

Psygnosis'in ünlü hit oyununda dokunulmaz olmak istiyorsanız, oyunu oynarken **D4-D8-59** yazın. (TUNÇ'un GÜÇLÜ ÖZDUMAN'a notu: Yaptığınız demoyu SHOW TIME'a gönderin, bakalım. İyi çalışmalar.)

♦ *ROBOCOP2:*

Title ekranında

SERIAL INTERFACE'

yazarsanız enerjinizi doldurur ve oyunu bitirebilirsiniz.

♦ *VOYAGER:*

Cheat mode için options ekranında; **WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL'** yazın.

♦ *AWESOME:*

İşte bitirilmesi gereken bir Psygnosis oyunu daha. Gemiye girene kadar normal oynayın. Daha sonra pointer'i kalkanın bulunduğu yere (sol üst köşeye) götürün ve nümerik klavyeden '+' tuşuna ve aynı anda ateşe basın. Yeşil flaşlar yanacaktır. Artık görünmez olursunuz. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, -, ve + tuşlarıyla istediğiniz silahı alabilirsiniz. 'Fİ' ile bölüm atlarsınız.

♦ *CHASE HQ:*

Title ekranında, **IN A GARDEN** yazın. Sonra oyunda şu tuşları kullanabilirsiniz.

T = Extra zaman.

N = Bölüm atlama.

♦ *UNREAL:*

Açılışta yuvarlak şekilleri bulunduğu yerde, **ORDIGICUS'**yazın.

♦ *DISK MASTER V3.0:*

Disk master 3.0 kullanarak 'READ/ WRITE ERROR' veren bazı ses ve resim dosyalarını kurtarabiliriz. Yalnız bu yöntem diskette bozulan alan büyük değilse işe yarıyor. Özellikle 'LAMER' virüsünün yaptığı hatalan düzeltmekte büyük başarı sağlanıyor. Bunun için diskmaster 3.0'ı yükleyin. Bozuk dosyayı 'ram' diske kopyalayın. READ-WRITE ERROR mesajı verince 'cancel'ı klikleyin. Şimdi 'ram' diskteki dosyayı diksetteki dosyanın üzerine over-write olarak geri kopyalayın. İşlem bitince dosyanın yüklenebilir hale geldiğini göreceksiniz. Tekrar hatırlatmalıyım: Bu işlem her zaman işe yaramıyor. Ayrıca 'ram' diskteki resim dosyasının over-write olarak kopyalamayıp farklı bir isimde kopyalarsanız, bu resim dosyasını gerekli programla yükleyerek bozuk kısmını yeniden çizmeye çalışabilirsiniz.

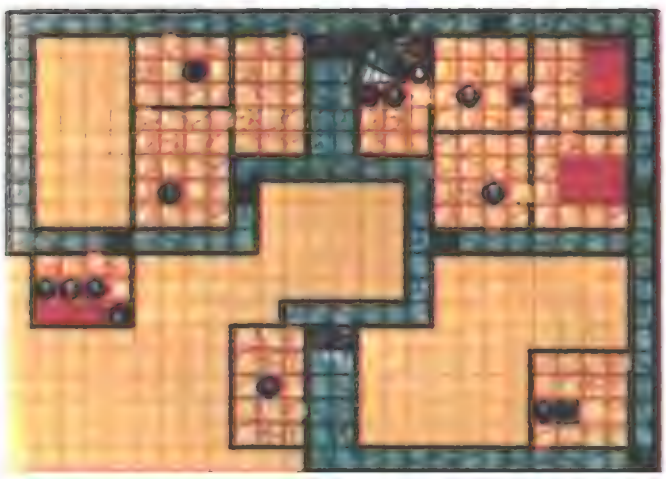
♦*RED SECTOR DEMO MAKER:*

Bu demo yapıcı programı Alman klavyesinden normal klavyeye çevirmek isterseniz, aşağıdaki işlemi yapmanız yeterli. Önce DISK MONITOR vl.3 PROF programını; sonra load file seçeneği ile RSI disketinde bulunan 'demomaker' isimli programı $70000 adresinden itibaren yükleyin ve EDIT ASCII seçeneği ile ASCII editörüne girin. Ok tuşlan ile $78FC0 satırına gelin. Bu satırda klavyedeki harflerin dizilişlerini göreceksiniz; 'qwertzuiop' dikkat ederseniz 'y' harfinin olması gereken yerde 'z' harfi var. Buraya 'z' harfini silerek 'y' harfini yazın. Bu satırın devamında da 'z' harfinin olması gereken yerde 'y' harfini göreceksiniz. Bunu da düzeltin. $79080 satırına gelin. Burada aynı işlemleri büyük harfleri için yapın. Ve dosyayı 'SAVE FILE' ile diskete kayıt edin. Programınız artık normal klavyeli olacaktır.

Bu ay mektupları ile yardımı dokunan arkadaşlar:

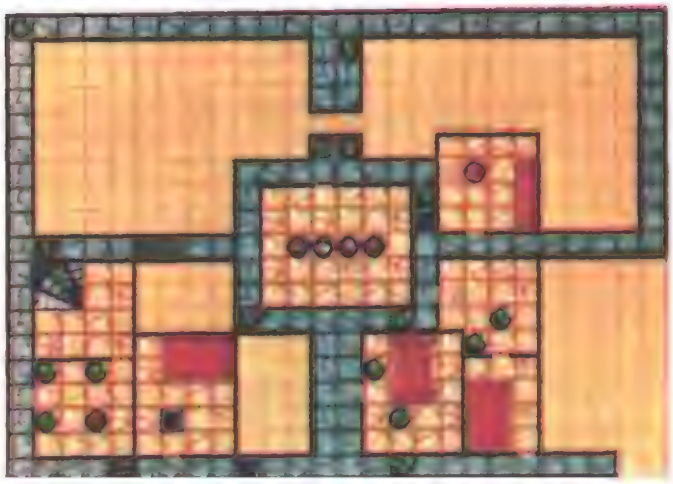
EMİR GÜMRÜKÇÜOĞLÜ, SONER YORGUN, ALİ DUYAR, DOĞAN ÖZDAMAR, İSMAİL GÜNER, LEVENT YURGA, YAŞAR YILMAZ, SEYFETTİN AKSOY, BÜLENT TÜRKOĞLU.

LEVEL 5



HERO QUEST HARİTALARI

LEVEL 6



FUTURE WARS

TAM ÇÖZÜM

POLAT YARIŞÇI

Bundan 2 sene önce çıkan Future Wars, birçok adventure sever tarafından mükemmel bir adventure olarak kabul edildi ve uzun bir süre adventure listelerinde bir numarada kaldı; tabii oyunu yapan Delphine firmasına da çok para kazandırdı. Şimdi fazla detaya girmeden oyunun tam açıklamasını size sunuyoruz. Yalnız bu oyunu daha önce oynamamış arkadaşlar, oyun hakkındaki hikayeyi ve oyunun oynanış sistemini dergimizin ikinci sayısından bakarak öğrenebilirler. Ben tam açıklamaya geçmeden önce, yazı boyunca size nerelerde dikkatli olup, oyunu nerelerde save edeceğinizi yazacağım. Bu arada oyunun son bölümü çok zor olduğundan, size bir harita hazırladım umarım yararı olur.

Oyuna başlarken patronunuz cama çıkıyor ve siz de patrona bakarken kovayı deviriyorsunuz. Bu arada patronunuz size bir güzel fırça çektikten sonra camı aralık bırakarak içeri giriyor. Siz hemen yerden kovayı alıyorsunuz ***{take empty bucket)*** ve asansörde bulunan kumanda sisteminin yanına giderek (solda) asansörü yukarı çıkarıyorsunuz ***(examine scaffolding, operate red button).*** Yukarı çıktıktan sonra aralık olan camın yanına gidiyorsunuz ve oradan içeri giriyorsunuz ***{operate window/),*** içeri girdikten sonra soldaki tuvalete gidiyorsunuz ve dolabı açarak ***(Operate cupboard)*** içinden böcek ilacını alıyorsunuz ***(take insecticide).*** Daha sonra soldaki tuvalet kapısının yanına gidiyorsunuz ve kapıyı açarak ***(operate door to W.C)*** yerdeki ufak bayrağı alıyorsunuz ***(take little flag).*** Lavabonun yanına gelerek kovayı dolduruyorsunuz ***(use empty bucket on sink)*** ve yandaki odaya geçerek yerde duran sepetten plastik torbayı alıyorsunuz ***(take plastic bag).*** Daha sonra halının ucuna gelerek altındaki anahtarı alıyorsunuz ***(operate carpet)*** ve karşıdaki kapıya giderek patronunuza küçük bir şaka yapmak istiyorsunuz ***(use full bucket on door).*** Bunu yaptıktan sonra, patronunuz kapıyı açıyor ve dolu kova başına düşüyor. Bu durumdan kurtulmak için, hemen kapıyı açıp yandaki odaya dalıyorsunuz. Şimdi çalışma odasındasınız ve rahat durmayarak odayı araştırmaya başlıyorsunuz. İlk olarak karşıda duran kitaplığa giderek anahtarla alt dolabı açıyorsunuz ***(use key on cupboard)*** ve karanıza bir daktilo çıkıyor. Merak edip daktiloyu incelediğinizde ***(examine typewriter),*** bir şifre buluyorsunuz. Bu şifre genelde **40315'dir.** Daha sonra masanın yanına geliyorsunuz ve ikinci çekmeceyi açarak ***(operate drawer)*** içinden kağıtları alıyorsunuz ***(take sheaf of paper).*** Dolabı tekrar kapatarak ***(close drawer)*** yandaki büyük haritanın yanına geliyorsunuz ve haritayı inceledikten sonra ***(examine map)*** ufak bir delik buluyorsunuz (Bu delik diğerlerinin arasında biraz daha kırmızı gözüküyor). Hemen zekanızı kullanarak yanınızda bulunan küçük bayrağı bu ufak deliğe sokuyorsunuz ***(use little flag on little hole)*** ve birden yan taraftan bir gizli geçit açılıyor. Siz de hiç düşünmeden bu geçitten içeri dalıyorsunuz; ancak buradan içeri girmeden önce oyunu save edin, çünkü bundan sonraki yerde şaşırıp şimdi ne yapacağım derken ölebilirsiniz. Onun için buraya geldikten sonra çok soğukkanlı olmalısınız. Şimdi buraya ilk girdiğinizde üstten bir tuzak sizi ezmek için devamlı üstünüze doğru inmeye başlıyor. Durduğunuz yerde ise bir kapı ve bir kenarında şifre çözücü var. Evet tahmin ettiğiniz gibi, daktilodan bulduğumuz şifreyi buraya girerek tuzağı durdurmuş olacağız. Bunun için önce şifre çözücüyü inceliyorsunuz ***(examine keypad)*** ve karşınıza hesap makinası biçiminde bir şifre çözücü çıkıyor. Hemen elinizdeki şifreyi buraya girmeye başlıyorsunuz ***(operate 4, operate 0. operate 3, operate 1, operate*** **5)** ve birden üstünüzdeki tuzak duruyor. Bu arada ölmemişseniz, açılan kapıdan içeri giriyorsunuz. Şimdi çok ilginç bir odadasınız ve ortada fotokopi makinasına benzeyen bir alet var. Makinanın yanına giderek yeşil düğmeye bastıktan sonra ***(operate green button),*** aynı makinanın aşağısında bulunan dikdörtgen çıkışa elinizdeki kağıtları sokuyorsunuz **(use sheaf of paper on opening).** Daha sonra kırmızı düğmeye basıyorsunuz, fakat o sırada alarm çalmaya başlıyor. Eğer acele etmezseniz, sizi vuracaklar. Hemen yerde duran kağıtları alarak ***(Take sheaf of paper)*** yandaki yuvarlak ır.ığın ortasına giriyorsunuz, birden ortaçağa ışınlanıyorsunuz ve kendinizi bir bataklığın kenarında buluyorsunuz. Burada dikkatli olmanızı tavsiye ederim; yürüyebilmek için bataklıkta bulunan yeşil çalılara basmalısınız. Eğer bunların dışından giderseniz bataklık mezarınız olur. Şimdi yeşil çalılıklara basarak ilerleyin, az ilerde sinekler var. Bu sineklerin üstüne bulduğunuz böcek ilacını sıkıyorsunuz ***(use insecticide on mosquitoes)*** ve onları kaçırarak yolunuza devam ediyorsunuz. Fakat tam ekrandan çıkacağınız anda yerde birşey parlıyor zaten bu sizin de dikkatinizi çekmiştir (eğer dikkatinizi çekmemişse lütfen

bu oyunu dikkatli oynayın). Hemen incelemeye başlıyorsunuz ***{examine glint of light)*** ve onun kayıp bir madalyon olduğunu anladıktan sonra yanınıza alarak yolunuza devam ediyorsunuz. Şimdi çok güzel bir gölün yanındasınız fakat birden uykunuz geliyor ve ağaca tırmanarak uyumaya başlıyorsunuz ***{examine foot of tree, use rope on tree branch).*** Bu arada zaman geçiyor ve birisi gölün kenarına gelip soyunduktan (merak etmeyin çalılıkların arkasında soyunuyor) sonra göle atlıyor. Onun çıkarmış olduğu sesle birden uyanıyorsunuz ve hemen aşağı inerek çalılıklardan onun elbiselerini alıyor ***{take tunic, take slacks)*** üstünüzü değiştiriyorsunuz. Sola doğru gittiğinizde köy gibi bir yere geliyorsunuz. Burada birden karnınız çok acıkıyor ama maalesef hiç paranız yok. Ağaçlardan bir şeyler koparıp yerim düşüncesiyle ormana gidiyorsunuz (kalenin sol üst köşesi). Ormanda bulunan büyük ağacın yanına giderek ağacı sallamaya başlıyorsunuz ***{operate tree)*** ve yere bir gümüş para düşüyor hemen yere eğilerek onu aramaya başlıyorsunuz ***{examine ground).*** Parayı bulduktan sonra tekrar köye dönüyorsunuz ve ortada bulunan eve girerek içerdeki hancıya parayı veriyorsunuz ***{use silver coin on inkeeper).*** Hancı size yemek getiriyor, bu arada yan taraftan ilginç konuşmalar oluyor ve siz ne olduğunu anlamak için dışarı çıkıp kalenin içine girrrıeye çalışıyorsunuz. Fakat kapıdaki nöbetçi sizi içeri almıyor; bunun üzerine siz de yanınızdaki madalyonu çıkarıp nöbetçiye gösteriyorsunuz ***(use pendant on guard).*** Nöbetçi, Lord'un içerde sizi beklediğini söylüyor. Böylece kaleye hiç beklemeden giriyorsunuz. Kaleye girdikten bir süre sonra, Lord sizin yanınıza geliyor, kızının kaçırıldığını ve sizdeki kolyenin ona ait olduğunu söylüyor ve bir manastırdan bahsediyor. Bu manastırda bulunan rahiplerin çok garip davrandıklarını ve herkesin buradan korktuğunu söyleyerek sizden yardım istiyor. Tabii siz de Lord'un isteğini kabul edip (zaten kabul etmek zorundasınız) kaleden ayrılıyorsunuz. Kaleden çıkarken birden nöbetçinin uyuduğunu farkediyorsunuz ve onun elindeki mızrağı alarak ***{take lance)*** tekrar parayı bulduğunuz ormana gidiyorsunuz. Burada büyük ağacın yanına gelip mızrağınızla ağacın dalından rahip elbisesini aldıktan sonra ***{use lance on monk's habit)*** üstünüzü değiştiriyor ve manastırın yolunu tutuyorsunuz. Kalenin bulunduğu yerden aşağı inerek manastıra gelmiş oluyorsunuz, fakat yolunuzu dev bir köpek kesiyor. Biraz dikkatli bakarsanız, köpeğin sağ tarafından bir kordon uzandığını yani bunun bir elektronik köpek olduğunu anlayacaksınız. Hemen göle doğru koşuyorsunuz (üstünüzü değiştirdiğiniz yer) ve yanınızdaki torbaya su doldurup ***{use plastic bag on lake)*** tekrar manastıra geliyorsunuz. Buraya geldiğinizde, köpeğin yanına yaklaşıp su dolu torbayı onun üstüne atıyorsunuz ***{use bag full on wolf)*** ve köpek kısa devre yaparak yok oluyor. Burada dikkat etmeniz gereken nokta, suyu doldurduktan sonra oyalanmamanız. Zira bir süre sonra su boşalıyor ve doldurmak için tekrar göle gitmek zorunda kalıyorsunuz. Tabii bir de köpeğe fazla yaklaşmamalısınız, yoksa ısırır. Köpeği öldürdükten sonra, manastırın kapısına ilerliyoruz. Ma-

nastıra girmeden önce oyunu mutlaka save edin; çünkü burası oyunun en gıcık yerlerinden ve eminim ki, siz de benim kanser olacaksınız. Bu yüzden birazdan yazacaklarımı dikkatle okursanız, buradan en az hasarla çıkmış olursunuz. Oyunu save ettikten sonra, manastıra giriyoruz ***{operate door)*** ve burada üç tane rahibin saat yönünde dar bir dikdörtgen yolunu takip ettiklerini görüyorsunuz. Evet, siz de bunlara uyarak yolu takip etmeye başlayın. Ancak ters bir hareket yapmayın, mesela rahiplerin gittiği yönün tersine gitmeyin ve çizgi-

den dışarı çıkmayın. Bu kurallara uymazsanız elveda yaşam. Benim size tavsiyem devamlı rahiplerin arkasından ilerleyin. Evet, şimdi ilk olarak sol kapıdan içeri giriyorsunuz ***{operate door),*** buradaki adam size başrahibin hazır olup olmadığını soruyor. Siz de mecburen dışarı çıkarak en

sağdaki kapıya gidiyorsunuz ve içeri giriyorsunuz ***{operate door).*** Burada bulunan başrahip, sizden chikapok isimli içeceği getirmenizi istiyor, siz de demin çıktığınız odaya (soldaki) geri dönüyorsunuz, tabii bu sırada devamlı rahipleri izleyin. Kapıyı açtıktan sonra ***{operate door)*** içeri giriyorsunuz ve kürsüde duran kadehi alarak tekrar dışarı çıkıyorsunuz. Bu sefer ortada du-

ran kapıya gidiyorsunuz ve kapıyı açarak ***{operate door)*** içeri giriyorsunuz. Şimdi bir şarap mahzenindesiniz ve aşağı inerek fıçılardan birinden kadehi dolduruyorsunuz ***{use cup on barrel).*** Hangi fıçı olduğunu da artık siz bulun. Kadehi doldurduktan sonra, tekrar başrahibin yanına giderek içkiyi ona veriyorsunuz ***{use cup on father superior),*** fakat rahip istediği içeceğin bu olmadığını söylüyor ve içkinin tesiriyle bayılıyor. Hemen rahibin üzerini araştırıyorsunuz ***{examine father superior)*** ve uzaktan kumanda buluyorsunuz (modern rahip). Bu kumandayı sağda bulunan dolaba kullanarak ***{use control device on piece of furniture)*** açıyorsunuz ve bir manyetik kart bularak tekrar dışarı çıkıyor ve tekrar mahzene gidiyorsunuz. Buraya geldiğinizde aşağı iniyorsunuz ve orada bulunan merdivene çıkarak önünüzdeki fıçıyı uzaktan kumanda aleti ile açıyorsunuz ***{use control device on barrel).*** Bunun gizli bir geçit olduğunu anlıyorsunuz ve hemen içine giriyorsunuz. Çıktığınız yerde, cam bir fanusun içinde Lord'un kızı hareketsiz bir biçimde durmakta. Siz ne yapmalı diye düşünürken, fanusun yanına gidiyorsunuz ve orada bir gaz kapsülü buluyorsunuz **(e-xam glass case).** Daha sonra bilgisayar konsolunun yanına giderek kartı bilgisayara sokuyorsunuz ***{use magnetic card on console)*** ve kız birden kurtuluyor. Bundan sonra kıza kolyeyi gösterip onun arkadaşı olduğunuzu ve kendisini kurtarmaya geldiğinizi söyleyerek ikna ediyorsunuz. Lord'un kızı, adı **Lo'ann,** bilgisayarın yanına gelerek bir şeyler programlıyor ve biraz sonra oranın patlayacağını söyleyerek birden ikinizde ışınlanıyorsunuz, ama nereye?

Lo'ann ile birlikte tekrar ortaçağa Lord'un yanına ışınlanıyorsunuz. Bu arada Lord size herşeyi açıklamak zorunda kalıyor; gerçek şu: Siz 20.yy'dan ortaçağa gelmiş bulunuyorsunuz. Manastırda bulunanların insana çok benzediklerini, ancak hepsinin birer uzaylı istilacı olduklarını ve gerçek isimlerinin **CHRUGON** olduğunu söylüyor. Lord, kendisinin de gelecekten geldiğini ve buraya kadar onları takip ettiğini anlatıyor. Bu istilacıların dünyayı kuşattıklarını, fakat dünyanın savunma sistemini geçemedikleri için zaman içinde yolculuk yaparak daha dünyanın savunma sistemi kurulmadan istila etmek istediklerini söylüyor. Sizin de kendi zamanınıza dönebilmek için bu insanlara yardım etmeniz gerektiğini, aksi halde bu kaos arasında kalacağınızı belirtiyor. Siz de bu insanlara yardım etmeye karar veriyorsunuz ve Lord'un kızı ile geleceğe yani 4315 yılına ışınlanıyorsunuz (Vay be. ne macera nereden nereye). Işınlandıktan sonra kendinizi yıkıntı ve harabelerin içinde buluyorsunuz. Bu arada yanınızdaki kız bir ara görülüp daha sonra kayboluyor, bu yabancı yerde tek başınıza kalıyorsunuz ve hemen ümitsizce ortalığı araştırmaya başlıyorsunuz. Anladığım kadarıyla burası birçok okuyucumuzun kafasını karıştırmış ve bir türlü alev makinasını bulamamışlar ancak bu çok basit bir yerde. Şimdi ilk önce ekranın sağ köşesine gidin ve orada durun, daha sonra tam önünüzdeki kayayı inceleyin ***(examine rubble).*** Artık sizin de alev makinanız var. Biraz sağa doğru ilerleyince, ortada bir kaya göreceksiniz. Bu kayanın üstünde parlak bir şey duruyor.

Hemen yanına gidip incelediğinizde *(examine **rubble),*** bunun bir kutu olduğunu ve içinde sigortalar olduğunu göreceksiniz.- Bunu da aldıktan sonra, yan tarafta duran toprak birikintisinin yanına giderek yerden bir geçit buluyorsunuz ***{operate rubble).*** Geçiti açarak içeri giriyorsunuz ***(operate manhole cover).*** Burası bir kanalizasyon ve sizin burada ilerleyerek alev makinanıza gaz doldurmanız gerek. Yine bazı arkadaşlar burada gaz dolduracak yer yok diyorlar. Evet burada gaz doldurulacak yer var, ancak biraz dikkat etmek gerekiyor. Neyse şimdi ilk indiğiniz yerden üç ekran sağa gidin ve üçüncü ekranda durun. Duvara biraz dikkatli bakarsanız alt tarafta bir parça görürsünüz. Bu parçanın yanına gelerek alev makinasını doldurun ***(use blowtorch on tap)*** ve ilerlemeye devam edin. Biraz sonra bir imdat çağrısı duyuyorsunuz ve bir ekran sağa gidince yeşil bir canavarın bir kadın ve kızını rehin aldığını görüyorsunuz. Burada alev makinanızla canavarı öldürüp ***(use blowtorch on creature)*** onları kurtarıyorsunuz.

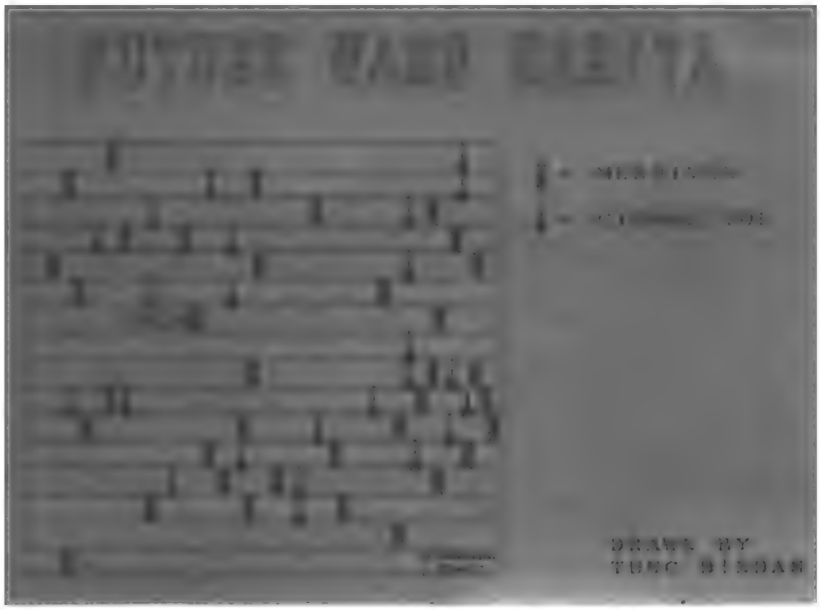
Kadın size teşekkür ediyor ve chrugonlar ile yerleri hakkında bazı ipuçları verdikten sonra duvarda yukarıya çıkan bir geçit açıyor. Siz de o geçitten dışarr çıkıyorsunuz. Dışarı çıktıktan sonra ortada bulunan kapının önüne geliyorsunuz ve mızrağınızı kullanarak kapıyı açıyorsunuz ***(use lance on vIdeocamera).*** Burada mızrağı, kapının yukarısında bulunan kameraya kullanacaksınız. Şimdi bir metrodasınız. Solda bulunan gazete makinasının yanına gidiyoruz ve bir gazete alıyoruz ***(examine coin collector, use coin on money slot),*** ilk defada gazeteyi alamıyorsunuz, fakat ikincisinde alıyorsunuz; yani yukarıdaki komutları iki kere kullanmanız gerekiyor. Biraz bekledikten sonra metrodaki tren geliyor ve ona binip havalimanına gidiyorsunuz. Havalimanında sağda oturan hostesin yanına giderek ona bir biletin fiyatını soruyorsunuz ***(speak hostess);*** hostes de size çok pahalı bir fiyat söylüyor. Hostesin yanından ayrılarak ortalığa bir göz atıp aşağı iniyorsunuz. Burada solda bulunan sigorta kutusundan yanık olan sigortaları değiştirerek ***(use fuses on fuses)*** tekrar yukarı çıkıyorsunuz. Bu sefer burada bir nöbetçinin televizyon seyrettiğini görüyorsunuz. Sıvışmanın tam zamanı diye düşünerek hemen yürüyen merdivenlere ve dolayısıyla uçağa biniyorsunuz. Yalnız burada bir şeye çok dikkat etmeniz gerekiyor; nöbetçi T.V. seyrederken mutlaka ekranda hareket olmalı.

Eğer hareket olmazsa ve siz de merdivenlere doğru giderseniz, adam sizi yakalıyarak biletinizi göstermenizi istiyor. Bu yüzden burada dikkatli olun. Uçağa bindikten sonra yolculuk sırasında chrugonlar uçağa saldırıyor ve sizi rehin alıyorlar. Siz de mecburen teslim olduktan sonra kendinizi bir hapishanede buluyorsunuz. Burası dar küçük bir oda. Yatağın karşısında havalandırma delikleri var, solda ise kapı ve kilitli. Çaresiz bir şekilde ne yapacağım diye düşünürken, birden aklınıza kızı kurtarırken almış olduğunuz gaz kapsülü geliyor. Hemen havalandırma kapağını açarak ***(use key on air duct)*** gaz kapsülünü delikten içeri atıyorsunuz ***(use gas capsule on air duct)*** ve hiç vakit kaybetmeden deliği gazete ile kapıyorsunuz ***(use newspaper on air duct).*** Biraz sonra gaz etkisini göstermiş olacak ve kapı açılacaktır. Dışarı çıktıktan sonra gazın etkisiyle ölen Chrugonları göreceksiniz. Tam kurtuldum dediğiniz sırada, dünyalı polisler Chrugonlara ani bir baskın yapıyorlar, fakat ortada kimse olmayınca sadece sizi görüyorlar ve onlardan biri sanarak sizi yakalıyorlar. Siz mahkemeye çıkarak suçsuz olduğunuzu ve onlardan biri olmadığınızı anlatmaya çalışıyorsunuz, fakat mahkeme size inanmayarak İdam cezası veriyor (ne kötü sen kalk buralara kadar gel sonra öl). Ceza tam infaz edileceği sırada, Lord'un kızı Lo'ann gelip onlara sizin suçsuz olduğunuzu söylüyor ve sizi kurtarıyor. Sonra da Lo'ann ile birlikte zamanda yolculuk yaparak son Chrugon üssünü yok etmek için 65 milyon yıl öncesine ışınlanıyorsunuz. Işınlandıktan sonra kendinizi bir mağarada buluyorsunuz ve kız arkadaşınızın yanına gelerek ondan bir silah alıyorsunuz. Bu silahla biraz sonra müthiş bir çatışmaya gireceksiniz; onun irin kız kendisini takıp etmenizi istiyor ve dışarı çıkıyor. Siz dışarı çıkmadan önce oyunu burada mutlaka save edin, çünkü dışarı çıkınca daha ne olduğunu anlamadan vurulmuş olacaksınız. Burası arcade oyun .gibi hazırlanmış sağdan ve soldan Chrugonlar devamlı ortaya doğru koşuyorlar ve size ateş ediyorlar. Chrugonları ortaya gelmeden öldürmelisiniz, yoksa üzerlerinde danger yazısı beliriyor ve hemen size

ateş etmeye başlıyorlar. Burada elinizi çabuk tutmalısınız, zira diyebilirim ki oyunun en zor ve en uzun yeri burası. Sağdan ve soldan (moraliniz bozulmasın ama) **450-500** tane Chrugon geliyor. Bunların hepsini öldürmek zorundasınız. Tabii ilk seferde bunların hepsini öldüremeyeceğiniz için, burayı save ede ede oynayın mesela 30-40 tane chrugon vurduktan sonra save edin ve böylece bitene kadar devam edin (burası benim 20 dakikamı aldı). Çatışma bittikten sonra hain bir Chrügonlu kız arkadaşınızı vuruyor; siz de onu vurarak hemen kızın üzerini araştırmaya başlıyorsunuz ve bir hap ile kolye buluyorsunuz ***(examine lo'arın*** - burada bu komutu üç defa tekrarlayın). Bulduğunuz kolye, Lo'ann'in madalyonu ve aslında o madalyon bir computer görevini görebiliyor. Madalyonu Lo'ann'in üzerinde deneyerek onu kendi zamanınıza.gönderiyorsunuz. Bundan sonra aşağı inerek geminin yanındaki ölü Chrugon'nun üzerini araştırıyorsunuz ***(examine chrugon).*** Burada bir kart bulu-

yorsunuz ve hemen gemiye biniyorsunuz. Gemiye bindikten sonra, elinizdeki kartı kapının yanındaki şifreye sokarak ***(use magnetic card on card-reader)*** cam kaplı bölmeyi açıyor ***(operate case)*** ve içindeki elbiseleri alarak ***(take garment)*** sol tarafta bulunan kameranın üstüne koyuyorsunuz ***(use garment on videocamera).*** Şimdi cam kapi, bölmenin içine girerek camı kapatıyor ***(operate case)*** ve derin bir uykuya dalarak tekrar zaman yolculuğuna yani Chrugonların üssüne doğru yola çıkıyorsunuz. Burası size demo halinde gösteriliyor; bu demoyu bir süre izledikten sonra gemi üsse iniyor ve siz de uyanıyorsunuz. Burada oyunu hemen save edin, çünkü tahmin ediyorum ki başlangıçta burada da zorlanacaksınız. Save ettikten sonra hiç vakit kaybetmeden kapının yanına gidin (kapının sağ tarafında şifrenin olduğu yerde durun) ve tam Chrugonlar içeri girerken görünmezlik haplarını için ***(use pills on hero*** - yani siz). Artık Chrugonlar sizi göremeye-

çektir; yalnız acele etmelisiniz, çünkü hapların tesiri çok kısa sürüyor. Bu yüzden hemen dışarı çıkın ve hiç bir yere değmeden sağ alt kutuların yanına gelin. Zaten siz gelene kadar hapların tesiri de bitmiş olacak, ama kutuların yanına gelirseniz sizi kimse göremeyecektir. Kutuların yanına geldiğinizde, soldaki kutuyu açın ***(opeate box)*** ve içine girin. Biraz sonra başka bir odaya geleceksiniz. Burada aniden bilgisayar sizinle irtibat kuruyor ve Chrugonların üssünü yok etmek için tam 6 dakika süreniz olduğunu bildiriyor. Siz de bu altı dakika içinde hem yolu bulacaksınız -ki yol labirent şeklinde-, hem bilgisayarın programını değiştireceksiniz, hem de tekrar geri dönerek hangara gireceksiniz. Nasıl oldukça zor değil mi? Ama merak etmeyin hazırladığım haritada gideceğiniz yolu bulabilirsiniz. Bilgisayar odası en altta bulunuyor. Siz buraya geldiğinizde bilgisayarın yanına gidip programı değiştirin ***(operate computer),*** sonra da hızla oradan uzaklaşıp hangara gidin. Bunu da haritada rahatça bulabilirsiniz. Bu arada unutmadan, buraya başlamadan önce oyunu bir kez daha save edin. Hangara vardığınızda, bu müthiş adventure sizin parlak zaferinizle sona eriyor. Artık son ekranı da ben anlatmak istemiyorum, onu da siz görün.



Evet Delphine Software'in ilk adventure'ı olan Future Wars, gerek konu gerek sürükleyicilik ve gerek oynanış bakımından süper bir oyun. Bu oyunu alarak müthiş bir maceranın tadına varın. Adventure'a başlamamış olanlar, bu oyunu alarak sihirli kapıdan içeri girebilirler. Üstelik bunda Sierra oyunlarındaki gibi yüzlerce saat bir ekranın yüklenmesini beklemiyorsunuz. Önümüzdeki aylarda bu sayfada Delphine Sofware'in diğer adventure'ı olan Operation Stealth'ın tam çözümünü bulabilirsiniz. Bizi okumaya devam edin.

GRAFİK	% 95
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	%90

BİZ HER ZAMAN
BURADAYIZ, BEKLERİZ ....
PROBE ELEKTRONİK
SÖĞÜTLÜÇEŞME CAD.
PAVLONYA SOK. ALTINOĞLI
İSİİANI 1/301 KADIKÖY/tSTANBI I
TEL: 338 57 85 - 349 88 30

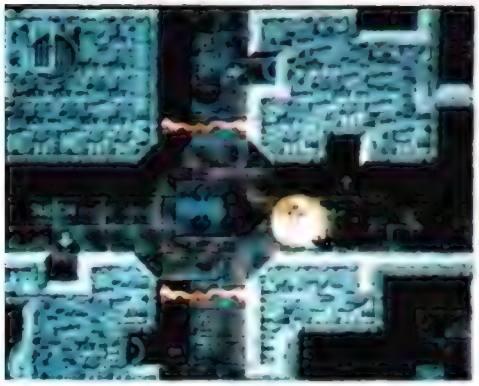
ALIEN BREED

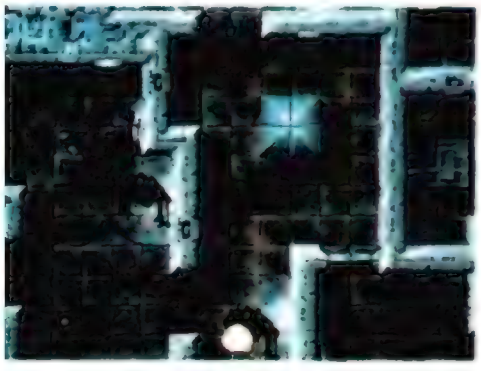
OSMAN TAKAOĞLU

Aliens filmi sinemalarımızda vizyona girdiğinde en çok hasılat yapan filmlerden biri olmuştu. Filme gösterilen bu ilgi üzerine bilgisayar firmaları bu konuyu temel alan değişik türlerde bir çok oyun ürettiler. Alien Breed oyunu da bu oyunlar serisi içinde son çıkanı ve belki de türünün içinde en güzellerinden biri. Oyunun konusu aşağı yukarı filmin konusu ile aynı. Gelecek yüzyıllarda insanlar dünya nüfusunun çok fazla artmasının yarattığı zorunluluktan dolayı, aynı zamanda da gelişmiş teknolojilerinin kendilerine sağladığı imkanlardan faydalanarak uzayda kendilerine oturabilecek yeni gezegenler ve yeni kaynaklar bulmak için uzaya açılırlar. Binlerce gezegende koloniler kurarlar. Gezegenler arası ticaret ve seyahatler başlar. Kolonilerde ve uzayda meydana gelebilecek kötü olayları engellemek amacıyla da bir güvenlik bölümü kurmayı ihmal etmezler. Bu bölüme seçtikleri polislere devriye aracı olarak uzay gemileri verilir. Her şey iyi giderken günün birinde kolonilerin birinden alınan sinyaller kesilir, telsiz sinyallerine cevap gelmez, koloni tamamen sessizliğe gömülür. Olan biteni araştırmak üzere uzay güvenlik bölümünün en iyi yetiştirilmiş, biri kadın biri erkek iki polisi gezegene gönderilir. Gezegene indiklerinde gezegenin uzaylı yaratıklar tarafından istila edildiğini ve kolonide yaşayan herkesin öldürüldüğünü görürler. Geri dönüş yollarını da yaratıklar kapattığı için yaratıkları yok etmenin yolunu bulmak ve ana merkezden bir kurtarıcı mekik istemek zorundadırlar. İşte sizin göreviniz burada başlıyor. Bu polislerin yerine geçerek bu görevi sizin başarmanız gerekli. Oyunun başındaki seçeneklerle ister tek polisle, ister ikisi ile amaca ulaşmaya çalışıyorsunuz. Oyuna uzay geminizin indiği terminalden başlıyorsunuz. Adamlarınızın, yaratıkların ve katların görüntüsü, üstten verilmiş. Birçok oyunda dezavantaj olan bu özellik bu oyunda gerçekten çok yararlı olmuş ve oyuna hem oynanabilirlik hem de grafik açısından çok şeyler katmış. Oyuna başladığınızda, adamlarınızın elinde tek çeşit silah var. Ekranın üst ve alt köşelerinde adamlarınızın o anki durumu hakkında bilgiler bulunmakta. Soldan sağa adamınızın o anki gücü, hak sayınız, cephane durumunuz ve elektronik kapı kartı sayınızı görebilirsiniz. Her bölümde yapmanız gereken şey size bölüm başında açıklanmıştır Bir bölümü geçebilmek için önce o bölümde ulaşmanız istenen hedefin bulunduğu noktayı bulmanız gereklidir. Katlar birçok odadan oluştuğu için hedefin bulunduğu odayı bulmak sizi epey uğraştıracaktır. Göreviniz ya yok edilmesi gereken ya da tamir edilmesi gereken bir sistem olacaktır. Hedefe ulaşana kadar zaman kısıtlaması bulunmazken hedefe ulaşıp görevinizi tamamladığınız anda bir otomatik imha mekanizması çalışmaya başlayacaktır. İmha mekanizmasının çalışmaya başladığını kırmızı alarm lambalarının yanmasından ve sirenlerin çalmasından anlayabilirsiniz. Aynı zamanda ekranın sol üst tarafında bulunan bir zaman sayacı geri saymaya başlayacaktır. Bu sayaç sıfıra ulaşmadan sizi patlamadan kurtaracak olan kat asansörüne ulaşmanız gerekmektedir.

Bu hedefe ulaşmanızı engelleyen birçok engel bulunmaktadır. Bu engellerden birincisi oyunda bulunan yaratıklar. Oyunun her bölümünde bulunan iki tip yaratıktan başka (ki bu yaratıklar Aliens filminde de vardı) ileriki bölümlerde devasa boyutlarda yaratıklara da rastlayacaksınız. Size tavsiyem, bu yaratıkların tümünü öldürmekle uğraşmayın çünkü sizin onları öldürdüğünüzden daha hızlı bir şekilde üremektedirler. Hedefinize ulaşmak için fazla yaratıklarla uğraşmayın. Bu oyunu diğer aynı tür oyunlardan farklı kılan ve üstünlük kazandıran özelliklerinden biri de bu. Çünkü genelde komando veya savaş türü oyunlarda amaç önünüze çıkan her şeyi yok etmektir. Oyuna sizden bir şeyler katmanız mümkün değildir, bu yüzden oyun sizin için çok çabuk monotonlasın Oysa bu oyun size mantığınızı oyunun içine katma imkanı verdiği için kendinizi oyunla daha çok bütünleşmiş hissedebiliyorsunuz. Oyunda dört değişik çeşit kapı bulunmakta. Birinci tip kapı elektronik .kapı kartlarıyla açabileceğiniz kapılardır, ikinci tip kapılar tek yönlü lazer kapılarıdır Bu kapıları hangi yönde kullanmanız gerektiğini kapıların önündeki oklar belirtir. Bu tip kapılardan ters yönde geçmeye kalkarsanız, bir hak kaybedersiniz. Üçüncü tip kapılar yönü değiştirilebilen lazer kapılarıdır Bu kapıların yönünü değiştirebilmek için yan taraflarında bulunan parlayan düğmelere basmak gerekir. Dördüncü tip kapılar, yangın kapılarıdır Bu kapılar normalde açıktır ama yan taraflarında bulunan düğmeleri vurursanız bir daha açılmamak üzere kapanırlar. Bu yüzden geçinizi tıkamamak için bu tip kapıların yanında ateş ederken kapı kontrol düğmelerini vurmamaya dikkat edin.

Elektronik kapıları açabilmek için elektronik kapı kartlarına ihtiyacınız Vardır. Oyunun başlangıcında size verilen kart sayısı yeterli olmadığından ya bu kartlardan satın almak ya da odalarda bulduklarınızı kullanmak zorundasınız. Odalarda elektronik kapı kartlarının dışında kredi kartları, cephane kartuşları, ilk yardım çantaları (gücünüzdeki kaybı geri kazanmanızı sağlar), ek haklar (gülen insan yüzü biçiminde) bulabilirsiniz.

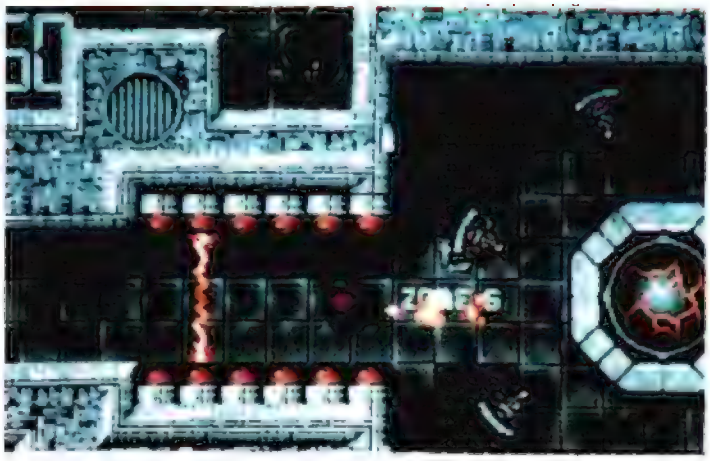




Oyundaki en önemli yardımcınız bilgisayar terminalleridir. Bu terminalleri her katta birçok odada görebilirsiniz. Bilgisayar ekranları şeklindedirler. Bilgisayar terminallerini kullanmak için yanına yaklaşıp ateş tuşuna basmanız yeterlidir. Bilgisayar kısa bir hafıza kontrolünden sonra size bir kullanım menüsü sunacaktır.

Bu menünün birinci şıkkı, **Intex Weapon** Supplies'dan yeni silahlar satın alabilirsiniz. Silah satın almak için gerekli olan parayı etraftan topladığınız kredi kartları ile

TANITIM



toplamanız gerekmektedir. Her satın aldığınız yeni silah diğerlerinin yanına eklenecektir ve böylece istediğiniz anda o anki durumunuza uygun silah çeşitini **ALT** tuşu ile aktif duruma getirerek kullanabileceksiniz. Silah çeşitlerini görmek için joystick'inizi sağa veya sola itmelisiniz. Bir silahı satın almak istediğinizde ateş tuşuna basmanız yeterlidir. Eğer satın almak istemiyorsanız joystick'i aşağı çekerek **NO** seçeneğinde ateş tuşuna basın.

İkftıci şık olan Intex Tool Supplies'tan diğer gerekli malzemeleri satın alabilirsiniz. Yukardan aşağı sırası ile elektronik el haritası, cephane, ilk yardım çantası, elektronik kapı anahtarları, ek haklar satın alabileceklerinizdir.

Üçüncü şık olan Intex Radar Service'de katın bir haritasını görebilirsiniz. Ayrıca bu haritanın üzerinde elektronik kapılarda görebilirsiniz. Oyun içinde harita çok önemli, çünkü katlar epey çok odaya sahip ve sizin yok etmeniz veya tamir etmeniz gereken sistemin bulunduğu odaya ulaşıp zaman bitmeden yeniden asansöre dönebilmek için izlemeniz gereken yolu haritasız belirlemeniz çok zor. Burada elektronik el haritasının bigisayarın haritasından daha önemli olduğunu belirtmek isterim. Çünkü bilgisayarın haritasında sadece bulunduğunuz noktayı görebilirken elektronik el haritasında hem kendi bulunduğunuz noktayı (1), hem de ulaşmanız gereken sistemin bulunduğu odayı görebilirsiniz (X). Ayrıca bilgisayar haritasına sadece terminallerde ulaşabilirken elektronik el haritasına istediğiniz anda M tuşuna basarak ulaşabilirsiniz.

Dördüncü şık olan Level Information Update'ten bulunduğunuz bölümdeki görevinizin ne olduğunu bir kez daha öğrenebilirsiniz. Beşinci bölüm olan Intex Entertainment'ta bilgisayar terminalinde bulunan basit bir bilgisayar oyununu oynayabilirsiniz. Oyundan çıkmak için mouse'un sol tuşuna basınız. ^Altıncı bölüm olan Intex Statistics'te oyununuzun durumu hakkında bilgi alabilirsiniz. Sırasıyla puanınızı.öldürdüğünüz yaratık sayısını, harcadığınız mermi sayısını, kredi durumunuzu, açtığınız elektronik kapı sayısını, cephane durumunuzu, enerji durumunuzu, o anda kullandığınız silahı ve elinizde bulunan silah çeşitlerini görebilirsiniz.

Bilgisayar terminali ile bağlantıyı kesmek için Exit Intex Network seçeneğini kullanın.

Komando ve savaş türü oyunları sevenlere bu türün son zamanlarda çıkan en kaliteli oyunlarından biri olan Alien Breed'i kaçırmamalarını tavsiye ederim.

Oyun üç disket ve 1 MB hafıza gerektiriyor.

GRAFİK	%80
SES	%70
OYNANABİLİRÜK	%80
GENEL	%80

PİLOTLAR KAHVESİ

E Kağan GÜRKAYNAK & Ağan ŞİMŞEK

Tüm Pilotlara en içten merhabalar. Kış dönemine girilirken hergün yeni yeni simülasyonlar çıkmaya devam ediyor. Bu arada çok uzun süredir beklediğimiz programlar birer birer gelmeye başladı. Şimşek şimdiden Flight Of The Intruder'ın sınırlarını zorlamaya başladı.

Bu ayki konularımızın ilki Core Design'den Thunderhawk: Evet çok gerçekçi değil, çok silah taşıyıp, zor vuruluyoruz. Tek helikopter, bir orduluk iş görüyoruz, üstüne üstlük en ufak bir eksikliğimiz görülünce Jack amca bizi kovuyor. (Nankör herif nooolacak !) Tüm bu kusurlarının yanında belki de piyasada bulunan en hızlı, en iyi atmosferi olan oyunlardan biri. Hiçbir oyunda bu kadar milimetrik hareketler yapamıyorsunuz, özellikle sadece tek elinizi kullanarak. Belki en iyi patlama efektleri Thunderhawk'ta yer alıyor. Briefing kısmını da takdir etmek lazım. Oyun açıklamasını yapan sevgili Gökmen oyunun introsunu defalarca izlemekten bir iki ufak ayrıntıyı atlamış. Demoyu izlemekten sıkılıp oyunu oynamak isteyenler için oyunla ilgili pilot notlarımız:

- Uçuş kontrollerini ve silahların etkilerini tanımak için, odanın en sol altındaki makinayı kullanın (sınırsız silah ve sınırsız zırh), buradan çıkmak için ise Esc tuşu.

- Silahları sağ mouse tuşu ile, hedefleri ise sağ ve sol mouse tuşlarına beraber basarak değiştiriyorsunuz. (Bu arada Mouse'u oynatmayın, çünkü sağ tuş ile ileri geri.motor kuvvetini etkiliyor)

- Helikopteri ileri götürmek için burnunu eğmeniz gerekiyor. Bu aynı zamaÂda yüksekliğinizin de düşmesine sebep oluyor. 100 feet'in üstüne çıkınca artık helikopteriniz burnunu eğince sürat kaybetmiyor. Daha aşağılarda ise hızınız 30 milin altında kalırsa yükseklik kaybetmiyorsunuz.

- Bomba atarken hasar almamak için +200 feetten uçmaya özen gösterin. 500 feet'in üzerine çıkarsanız, hava radarları sizi görecek ve uçaklar gelecektir.

(Gökmen Bayın, Patagonya'ya giderken görülmüş, Walkmeninde, C-64'ün oyun kasedi bulundu. Kaset Metal.)

- Cobra, çok taşınabildiği halde etkili bir havadan havaya füze değil, ancak uçaklara karşı bekleneni veriyor. Yarısı kadar taşıyabileceğiniz Swallow çok daha iyi iş görecektir. Hava hedeflerine her zaman öncelik verin.

- Yer hedeflerinden en gıcığı GunBoat, siz ateş edemeden size ateş edebiliyor. İki Firestorm veya tek Maverick, seçim sizin.

- Firestorm'la isabet edebilmek için devamlı hedefi görmek zorundasınız. Maverick'leri ayrı ayrı hedeflere atabilirken, Firestorm'lar hep bir yere gidecekler. Bunun için şu taktiği kullanın: Yavaş yavaş ateş edin. Bu sayede ilk Firestorm hedefi yok edecek, hedef değişecek ve sonradan ateş ettiğiniz füze yeni hedefe gidecektir. Size ateş eden hedefleri füze ile vurun, geri kalanları bomba ya da makinalı ile indirin.

- Makinalı ile ateş ederken hedefin azıcık üstünü nişan alın. Mermiler yerçekimine bağlı olarak aşağı düşüyorlar.

- Köprüleri uçurmak için tam ortaya bir bomba bırakın. Tam ortası asma köprülerde kenarlardaki siyah sınırların bittiği yerdir.

- Görevlerde her zaman istenen belli olmuyor. Onun için Auto seçeneğine bakın. Eğer Firestorm, Roket ve Cobra harici bir silah varsa, onu kullanmadan görevi bitiremeyeceğiniz bir düşman vardır.

Oyunu oynamak güzel ancak, kaydetmek isteyen arkadaşlardan bazıları bilgisayara girip Save seçeneğini kullanarak sonuç elde edemiyor. Sadece tek isim kaydedebiliyorlar ve bu ismi yükleyemiyorlar. Deha Pilotunuz Şimşek, bu sorununuzu halledecek yolu buldu.

İlk önce hemen bir Save yapın. Bilgisayarı resetleyin ve format atabileceğiniz bir program yükleyin, mesela X - Copy. Data disketinizin ilk blokuna format atın. (Xcopy için Start: 0, Stop: 0 ve de Side: Upper). Şimdi oyunu yükleyin (Şu introyu geçmenin yolunu bilen VAAR MIHI ?). İlk Save'den hayır gelmeyecek, ancak bundan sonraki SAVE'lerinizi rahatça yapabileceksiniz. Meraklısına, Şimşek oyunu Hard'dan başlayıp Easy ile bitirdi; Üzülmeyin birgün şu İngilizceyi öğrenecek.

Bu kadar Helikopter muhabbeti yetsin. Biraz da kanatlı arkadaşlarımıza bakalım: Battle of Britain'de haybeden ölen pilotlarınız için üzülmeyin. Pilot dataları 58 byte'lık dosyalarda saklanıyor. Bu dosyayı Hex sayı değiştirebilecek programlarla (Newzap, Filemaster, Diskmonitor Pro., Infiltrator vs, vs) yükleyin. İlk byte pilotun ne pilotu olduğunu belli eder. İkinci byte ise pilotun durumunu. Bu sayıyı 00 yaparsanız pilotunuz hayata dönecektir. Diyelim bir göreve çıktınız ve yanınızdaki kalite adamlardan biri öldü. Hemen Play Again sorusuna Yes deyin ve oyun başlayınca Q tuşuna basın. Herkes sağ salim dönecektir.

Hatırlarsınız oyunlardaki ilginçliklere de takılıyoruz. Bu sefer konumuz Fighter Bomber. Milletin çok takdir ettiği bu programın program ekibinde IAN dayı var. Bu bey C64'te ve Plus/4'te çıkan ACE ve devamı olan ACE 2 oyunlarının yazarı. Oyunlara yakıt ikmal kısmı ekleyen tek simülasyon programcısı.

- Fighter Bomber'da değişik uçaklar ve en güzeli de değişik rakipler seçebiliyoruz. Ancak dikkat ederseniz, gelen uçaklardan sadece ilkinin seçtiğiniz uçak olur; gerisi Mig-29.

- Şimdi herhangi bir uçakla kalkın, yükselin ve kuzeye uçun. Şimdi batıya doğru dönmeye başlayın ve güneye gelene dek dönün. Bu sırada lütfen pusulanın gösterdiği dereceyi takip edin. Farkettiniz mi? Uçağımız batı yönlerine gitmeyi çok seviyor nedense, hani ayrılamıyor desem yeridir.

- Bir de yer saldırısı deneyelim. F-15'e Maverickler yüklenir ve yola koyulunur (sadece Mig-27 ile görev bitirmek olası mı bilemiyorum). Hedef ve ateşşşş. Biz Maverickleri ne tarafa koymuştuk yahu? Peki öbür tarafta hiç maverick yok mu? Peki niye tüm silahlar bir taraftan ateşleniyor?

Tabii simülasyonun tüm karmaşası içinde bu detaylar sizi ne kadar rahatsız edecek bilemem.

Bu kadar denizaltı simülasyonu -arasındayken hepiniz az veya çok, bir kere de denizaltını deneyelim demişsinizdir. Denizaltı simülasyonları diğer araç simülasyonlarına göre daha az aksiyonlu, daha çok sabır ve saldırı stratejisi ağırlıklı oyunlardır, bu yüzden sevenlerinin sayısı nispeten azdır. Bu tür bir oyun oynarken bir gemi vuramadığınızda ne kadar sinirlendiğinizi hatırlıyor musunuz? Gerçekler aslında çok daha sinir bozucu olabiliyor: 30 Ekim 1939 yılında U 56 denizaltısı komutanı Wilhelm Zahn çok az komutana nasip olan bir fırsatla karşılaştı. İki hafta kadar önce İngiliz deniz üssüne yapılan bir saldırıdan sonra yeni bk üsse gitmek üzere hareket eden İngiliz donanmasının en büyük üç gemisi Nelson, Rodney ve Hood korkunç bir destroyer koruması ile gözlerinin önünden geçti. 12 deniz mili hız yapan bu gruba su altından 7 mil ile yaklaşmasına olanak yoktu. Ancak üç savaş gemisi aniden rotalarını değiştirerek denizaltının üzerine gelmeye başladılar. Koruma destroyerleri bu manevrayı yaptıklarında, denizaltı destroyerler ve gemiler arasında kalmıştı. Denizaltı için durum idealdi. Gemiler ona yaklaşıyor, koruma yok ve kendisi rahat rahat nişan alabiliyordu. Nelson, kaptana göre en ideal hedefti. Nelson 1000 metreye gelince denizaltıya yan döndü, artık hedefi kaplıyordu. Daha ideal bir durumu hayal bile etmek zor. Kaptan üç torpil ateşledi ve hemen derine daldı. Üç torpil hedefe 55 saniyede vardı. Sonra üç metallik ses duyuldu denizaltında. Metal metale değmişti.Patlama falan olmadı, torpidolar bozuktu. Belki de en ilginci geminin yüküydü. Nelson donanma birinci Lord'u Winston ChurchilFi taşıyordu...

Umarım avlarınızda çok daha başarılı olursunuz. Kaptan Zahn'a ne mi oldu? Aklı başında her insanın bu durumda yapacağını yaptı depresyona girdi.

Bu aylık, bu kadar gibi. Ancak mektupları hala göremiyorum. Gelecek aya kadar mektup gelmezse takma isimlerle kendi kendime mektup göndermeye başlayacağım. Herkese iyi avlar.

. (Şimşek !.., benim 357 Magnumu versene; Gökmen'i görür gibi oldum.)

"Bazılarımız için günlük tutmak, hayatın en değerli parçalarından biridir. Belki gerçek dost arayışının oluşturduğu bir çözüm, belki de dışarıya duramayacağımız duyguları kağıtlar üzerine dökerek kendimizden kaçma yöntemidir. Günlük tutmak her insanın yapabileceği bir iş değildir. Ya da benim becerebileceğim bir olay değil. Günlüklere saygı duyarım, çünkü olayların gerçek yüzünü bir tek onlardan öğrenebilirsiniz. İnsanlar çevrelerine ya da dostlarına açıklayamayacağı şeyleri bu kağıtlar üzerine yazarlar. Herhalde yazdıklarını kendilerinden başkalarının okuyamayacağını umduklarından olsa gerek. Bir günlüğü sahibinden izin almadan okumanın hiçbir açıklanabilir özürü yoktur. Ama ben bir insanım. Her insan gibi hata yapma kabiliyetine sahip ender canlılardan biriyim. Bu günlüğü sahibinden izinsiz okumakla kalmayıp, dergimizden size de açıklama ihtiyacı duyduğum için kendimi hiç affetmeyeceğim. Ama yanlış anlaşılmış bir insanın ruhunu bir parça da olsa huzura kavuşturmak beni rahatlatacak. Günlüğü İstanbul kolonisinde bir araştırma yaparken, tarihi bir önemi olan Sahaflar'da buldum, eski püskü bir defterdi. Titanyum'dan yapılmış kabının özelliğinden olsa gerek uzun yıllara bana mısın demeyişti. Eski model kilidini açmak pek uzun zamanımı almadı. Yalnız açınca gördüğüm isim, imza ve tarih, beni trityum madeni bulmuşçasına şoka uğrattı.

Kaptan Adams ***PACHARELLI****24/12/2089...*

Kaptan Pacharelli, Birleşik Dünya Devletleri Federasyonunca (BDDF), 2117 yılında, Eldorian kolonisinde yolsuzluk yaptığı iddiasıyla yargılanıp Sirius-Beta-IV gezegenine sürgüne gönderilmiş ve bu suçlamaya dayanamayıp bir ay sonra ölmüştü. Suçsuz bir insanın, hem de liderlerinin bu şekilde yargılanması, Eldorian kolonisinde karışıklıklara yol açmış, sonuçta BDDF'ye güveni kalmayan koloni bağımsızlığınılan etmişti. Bu milliyetçilik akımının devamı da geldi ve yaklaşık 3500 koloni 50 yıl içinde bağımsızlıklarını ilan ettiler. Sonuç BDDF için çöküm oldu ve federasyon yıkıldı. Birleşik Devletler parçalandı, eskisi gibi ayrı devletler oldular. Bunun sonucunda Pacharelli bir bağımsızlık kahramanı olmuştu. Günlük efsane Pacharelli'nin Eldorian gezegenine gelişiyle başlıyor.

Kaptan Pacharelli'nin aziz anısına
21/02/2291 Doğan TÜRKÜLER...

24/12/2089

Günaydın Günlük,

Tharsus gezegeninde kurmuş olduğum düzen ve onları 5. derece zeka seviyesine çıkarmam, dünyadaki hizipler tarafından kıskanıldı. Bürokratik tezgahlar sonucu Eldorian gezegeninde koloni kurmaya gönderildim. Gururumu en çok kıran şeyse, bu sürgünün dünya halkına yanlış aktarılmasıydı. Keşke başkanla görüşebilseydim. O beni sever. Bunun müsteşarlarla, rüşvet isteyen bürokratların işi olduğunu ona anlatabilirdim. Herneyse Eldorian'ı Tharsus'tan daha fazla geliştireceğime and içiyorum. Yine geri döneceğim.

01/01/2090

Aman Allahım, burası ufacık bir koloni. Beş, on yapıdan başka hiçbir şey yok. Ama yine de şanslıyım çünkü yönetim bilgisayarı, benim kumanda binasından çıkmama gerek kalmayacak kadar iyi programlanmış. Bu şu ana kadar gördüğüm en gelişmiş bilgisayar. Daha önce böyle bir model görmedim, kullanmayı öğrenmek zaman alacak. Kullanma talimatlarını senin de öğrenmeni istiyorum. Bu sayede ilerde seni okuyabilen insanlar da bu bilgisayardan faydalanabilirler.

03/01/2090

Burası çok kalite insanlarla dolu. Federasyonun değişik kolonilerden sürgün ettiği değerli bilginler, yöneticiler, mühendislerle tanıştım. Artık bilgisayarı kimlerin yaptığını biliyorum. En yaşlıları koloni idarecisi Jav Xebris. 142 yaşında, Morgana'lı. Bilgisayarın F2 tuşuna basarak ondan gerekli bilgileri alıyorum. Jav, hava, yiyecek, maden, güç ve yakıt gibi hayati önemi olan maddelerden stoklarımızda ne kadar bulunduğunu, üretimimizi, aylık ve yıllık tüketimlerimizi her ay bir rapor özeti olarak bana veriyor. İyi bir mutant ama biraz bunak, espriden hiç anlamıyor. F1 tuşuna bastığımda bayağı şaşırdım. Karşımda Dünyalı genç ve güzel bir kadın vardı. Kadınların yaşını sormak çağımızda bile hala ayıp olduğundan, bilgi bankasından faydalanmanın ayıp duvarlarını kıracağını farkettim. isim: Jeny Belvedere, Yaş: 31, Dünyalı, Psikiatrist. Bu kız çok hoşuma gitti. Bana Valerie'yi hatırlattı ama, saçları uzun. Belki ilerde onunla çıkabilirim. Jeny'den Koloni halkının moral durumunu, halkın nerelerde çalıştığını, koloninin doluluk yüzdesini ve doğum oranını öğrenebiliyorum. F3 tuşu koloni ekonomicisi ile ilişkimi sağlıyor. Robert Damien, yaş 42, Dünyalı. Federasyon, bütün kolonilerde, ekonomi ve finans işlerine dünyalıları verir. Bu, dünya dışıların ve mutantların hile yapmasından ve vergi kaçırmalarından korktuklarından olsa gerek. Robert sıkıcı bir insan, fazla konuşmuyor. Ancak işini iyi idare ediyor. Koloni dağlarında, son model M131'i ile gezinti yapmak onun en zevk aldığı spor. Bugün beni, yarın yapacağı geziye davet etti. Ona gelemeyeceğimi, çünkü daha yapacak çok işimin olduğunu söyledim. Çok bozuldu. F4 tuşu ile sivil mühendisten, kolonideki yapılaşma ve hangi yapıdan nekadar olduğu konusunda rapor alabiliyorum. Mühendisimiz Kalroy Massimer. 62 Antareslll yılı yaşında. Bu gezegenin Opa-d yıldızı etrafındaki dönüşü tutarsız olduğundan, onun yaşını dünya yılına çevirmek için biraz hesap yapmak gerekiyormuş. Fakat kendisinin iddiasına göre 33 dünya yılı yaşında. Benden bir sene daha genç. Şeker bir yaratık. Konuşmamız sırasında, Dünyada eğitim görürken aynı okulda okuduğumuzu öğrendim. F5 tuşu, Araştırma bölümü başkanına bağlanmamızı sağlıyor. Max Angrad, 67 yaşında. Babası Dünyalı, annesi SpicaJV'ten. Fakat tipinin babasına hiç benzemediğini söyleyebilirim. Zaten dünyalı erkekler (ben hariç) biraz zevksiz oluyorlar. İşte, şu anda kullandığım bilgisayarın yaratıcısı, bu mutant. Bilgisayarı öğrenmem konusunda çok yardımcı oluyor. Ama r harfini telaffuz edemiyor. Onun "Sen geyçek biy ahmaksın, bu bilgisayayı öğyenmek çok kolay..." demesi sırasında gülünce sol gözüme iyi bir tokat yedim. Bu bilim adamlarının hepsi kaçık oluyor. F6 tuşu ile Quarx'a bağlanabiliyorum. Quarx'm bir android olduğunu ilk anda farketmek çok güç. 38 yıllık bir teneke adam. Altair III yapımı. Motoru 42000 kilometrede. Çok argo konuşuyor. Beyni klasik bir Harlem zencisinden alınmış olsa gerek. Beyinle senkron çalışan bilgisayardaysa kusur yok. Koloninin savunma işleri Quarx'a bırakılmış. Ancak tehlike altında kaldığımızda kontrolü benim alma yetkim var. Quarx her ay detaylı bir rapor hazırlıyor. Efendim kaç savaş gemimiz varmış, Bunlardan kaçı düşman hedeflerindeymiş, düşmana verdirdiğimiz kayıplar nelermiş. İlginç bir çocuk, ama nedense yüzmeyi

sevmiyor.

Beyin takımı ve yöneticiler bu kadar. Bugün çok çalıştım, çok yoruldum. Biraz dinlenmem lazım. Tanrım, yatak odamın tavan penceresinden görülen manzara harika. Eldorian'ın üç tane ayı var. Yoo hayır, tam sekiz tane ayı var. ilk üçü sırayla çıkıyor, öteki beşiyse bunlara paralel olarak aynı hizada yükseliyor. Bu gezegeni sevdim. Onu evrenin en gelişmiş kolonisi haline getireceğim.

06/01 2090

Bugün Max bana bilgisayarı kullanmayı öğretiyordu. Birden elimdeki Coca fincanı üzerine döküldü. Max'in bacağı eridi. Erirken çok pis bir koku geldiği için ben odadan çıktım. Bacağını kestikten iki saat sonra kesilen yerden bir başka bacak çıktı. Ancak çıkan bacağın rengi beyaz oldu, halbuki öteki bacağı kahverengiydi. Amele yanığı gibi duruyordu. Güzelce boyadık. Şimdi ikisi de beyaz. Dediğine göre genlerinde hata varmış. Geni bozuk kertenkele.

Bilgisayarla uğraşırken, Jeny'nin verdiği rapora göre koloni nüfusunu arttırmam gerektiğine karar verdim. Bu sayede vergi gelirleri artacaktı. Monitörün sağındaki ev resimli ikona klikleyip, buradan bir hastane seçtim. Aslında buradan yapmak istediğim bütün yapıları seçebiliyorum. Fiyatları sol altta yazıyor. Herneyse, ekranda koloniye bir .hastane kurdum. İnşaat bittikten sonra, hastanenin üzerine klikleyip ekranın sağ altındaki oklar vasıtasıyla doğum oranını en yükseğe çıkardım. Hastane ve diğer kurduğumuz üretim tesislerine belli sayıda personel atamam gerekiyor. Yoksa mantıksal olarak, bu birimler görevlerini yerine getirmiyorlar. Atama işlemini, fabrika resimli ikona bastığımda ortaya çıkan tablo üzerinden yapıyorum. Burada hastanenin ne kadar elemana ihtiyacı olduğu yazıyor (20). Ben o satıra klikleyince, bilgisayar benden ne kadar eleman atayabileceğimi soruyor. Gerekli eleman sayısını girdikten sonra bilgisayar kalifiye elemanları araştırıp yerleştirmeye başlıyor.

20/01/2090

Bugün çok güzel birgün. Jeny yemek davetimi kabul etti. Akşam yemeği için para bulmam lazım Fn iyisi vergilpri arttırayım, yüzde 20 vergi, az gelişmiş bir koloni için ideal bir seviyedir. Kısa bir süre için kemer sıkma politikası uygulamalıyım. Böylece kolonının altyapı hizmetlerini tamamlayabilirim.

Bilgisayarda para işlerini, Dolar resimli ikondan yapabiliyorum. Aferin Max herşeyi çok iyi programlamışsın. Karşıma çıkan tabloda yüzde 10 olan vergi tablosunun üzerine basarak oranı yüzde 20'ye çıkardım. Vergi kısmının yanında ise sivil ve askeri araştırmalar için ne kadar para ayıracağıma ilişkin bölüm var. Max kendini nasıl da düşünüyor. Buradan belli miktarları girerek araştırmalara fon ayırmam gerekiyor. İlk başlangıç için 5000'er Grant yeterli. Üst kısımda bulunan düzenlemenin alış satışlar üzerinde hiçbir işlevi yok. İstersem buradan elimdeki stokların ne kadarını kendim kullanacağımı yüzde olarak giriyorum. Böylece bilgisayar bana satabileceğim miktarı bildiriyor. Sağ alt köşedeki el ikonuna basınca ticaret bilgisayarına bağlanabiliyorum. Buradan elimdeki stokları satabiliyor veya uygun fiyatlar bulursam yeni stoklar satın alabiliyorum. Eğer yeterince depom (store) yoksa, stoklarımı atabiliyorum. Eğer bir tank fabrikası kurmuşsam, bunun üretim yapması için silah, madenfilizi, yakıt ve teknikal eşyaya ihtiyacı var. İlk başta maden ve yakıtı üretemediğim için bunları dışardan satın almam daha mantıklı oluyor.

03/02/2090

Geçen günkü yemek harika geçti. Jeny ve ben birbirimize bayağı ısındık. Ancak ekonomist Robert'ın da Jeny'de gözü var. Aramıza büyük bir soğukluk girdi. Cuma günü Robert'in Cocasının içine müsil koydum. Pis herif çaktırmadan cocalarımızı değiştirmiş, Uç gündür midem çok fena.

Koloni halkı çok kuzu. Vergileri o kadar arttırmama gıkları bile çıkmadı. Bu, bana tarihte okuduğum 1980-90 yıllarının bir ülkesini hatırlattı ama adını şimdi hatırlıyamıyorum. Nüfus artmaya başladı. Yerleşim birimleri hazırlamam gerekiyor. Yerleşim birimlerinin herbiri 50 kişi kapasiteli. Bunların hepsini biraraya toplamak en ideali; ancak koloniden uzaklaştıkça bazı sorunlar çıkıyor. Arıtma tesisi (Flux Pod) olmayan yerlere

bina kuramıyorum. Bunun için şehre uzak binalardan birinin yanına arıtma tesisi kurdum. Böylece bu tesisin alanı içinde istediğim her binayı inşa edebiliyorum. Ayrıca Jav'dan stoklarımızın durumunu öğrendim. Buna göre, eğer önlem almazsak, yakın gelecekte yiyecek ve hava sıkıntısıyla karşılaşacağız. Bana, yiyecek için hyrophonic ve hava için life support kurmamı önerdi.

Bir hyrophonic 100 kişiyi besleyebiliyor. Ayrıca artanı da satarak kâr elde edebilirim. Life support, 400 kişiye hava sağlıyabiliyor. Ancak havadan para kazanamıyorum. Bilgisayar geçenlerde yakıt tankım olmadığı için yakıt satın alamadığımızı söylemişti. Buna ek olarak depolarımızın yetersiz kalmaya başladığını, yeni depolar inşa etmem gerektiğini belirtmişti. Bunların hepsine para bulmak kolay değil. En iyisi hepsini bir sıraya sokmak. Öğrendiğim diğer bilgiyse, düzenli şehirleşme. Depolar, evler, hyrophnicler ve diğerlerini belli alanlar içine kuruyorum. Böylece birbirlerine karışmıyorlar.

14/03/2090

Herşey iyi gidiyor. Robert 5 gündür ortalarda yok. Geçen gün yine dağlara gezmeye gitmişti. O günden beri haber alamadık. Ancak M131'inin yakıt deposuna, yakıtı şekere çeviren bakterilerden kaçmış olabileceğinden eminim. Eğer iki gün içinde geri gelmezse Max'i onu araması için dağlara göndereceğim. Ne güzel, bir taşla iki tuş.

Tank üretim tesisleri ilk tankı yapmayı başardılar. Bu tankın üzerine klikleyip istediğim yere gitmesini emredebiliyorum. Tankı nereye götürmek istiyorsam, oraya bir işaret (marker) koyuyorum. Markefları 1'den 8'e kadar olan tuşları kullanarak dikebiliyorum. İlginç tank kontrol bölümünde, tankları düşman şehre gönderme emri var. Demek ki burada düşman bir şehir var. Bunu araştırması için casus örgütümü kullanmalıyım.

Sağdaki büyüteç işaretli ikondan casuslarımın edindikleri bilgileri öğrenebiliyorum. Ayrıca onların sorunlarını (parasal!) anlayabiliyorum. Örgütün iyi araştırmalar yapabilmesi için 20000 Grantın üzerinde parasal desteğe ihtiyacı var.

Hayret! Max ve araştırma ekibi en sonunda bir şeyler icat ettiler. Yosunlar üzerine kurulabilen bu fabrika, 100 kişilik oksijen üretebiliyor. Max araştırmalar için daha fazla finans ve laboratuar istiyor. Max'in dağlarda çok eğleneceğine eminim.

Güç tüketimimiz arttı. Güneş panelleri veya bir güç istasyonu kurmalıyım. Güç istasyonu 50 birim elektrik üretebiliyor. Buna karşın panellerin fiyatları çok ucuz, ama güneş tutulmalarında etkisiz kalıyorlar. Güç istasyonu kurmanın daha avantajlı olduğuna karar verdim.

23/05/2090

Şanssızlıklar üstüste gelir demişler, Robert dağdan döndü. Max ise ondan 15 gün sonra ortaya çıktı. Söylediğine göre dağdaki Morph kurtları saldırmış. Bir eli ve sağı solu kopan Max'in, heryerinden Beyaz Ayaklar çıkmaya başladı. Günde üç öğün ayak kesiyoruz. Bu gidişle halk için Hyrop-

honic yapmaya gerek kalmayacak. Hastanedeki doktorlar Max'e yeni genler nakledıyorlar. Umarım yan etkileri yoktur! (he he!)

Kalroy'la tavla oynarken kağıt çaldığını farkettim. Kumarda hile yapanları affetmem, okul arkadaşım olsalar bile.

Jeny ile ilişkimiz muhteşem gidiyor. Bugün bana yaptığı testlerin sonucunu inceledik. Testlere göre ben psikopatmışım. Bu kız mesleğinin doruğunda, tek testle ne olduğumu anladı. Onu seviyorum.

Maden ve yakıtı dışardan satın almak pahalıya patlamaya başladı. Bunları üretmeyi deneyeceğim. Max'in verdiği bilgiye göre, sağ üstteki dünya ikonu sayesinde kolonının haritasını görebileceğim. Eğer şansım varsa buradaki maden ve yakıt haritalarında rezervleri görebilirmişim. Baktım

ama hiç birşey göremedim. Yakıt ve maden bulmak için kolonimin dış bölümlerinde çeşitli yerlere maden (mine) ve kimyasal işletmeler (chemical plant) kurdum. Eğer kurduğum yerlerin yakınlarında maden veya petrol varsa, bunlar haritada belirecekler.

Halkın işe ihtiyacı var. Benimse paraya. O halde onlara teknik eşyalar üretecek işletmeler (workshop) ve silah üretecek birimler (armament laboratory) kurmalıyım. Halkımın mutlu olmaması için hiçbir sebep göremiyorum. Tabiri caizse, gak dediler mi yiyecek, guk dediler mi su veriyorum. Zaten Jeny'nin yaptığı anketler halkın moralinin yüksek olduğunu gösteriyor. Ayrıca soygunları ve cinayetleri önlemek için güvenlik birimleri (Security HQ) kurdum. Eee, iyi bir lider olmak zor değil. Şimdilik tek sorun vergiler. Onları da ihracat yaparak ortadan kaldıracağım.

08/08/2090

Geçenlerde psikopatın, romantik demek olmadığını sözlükten öğrendim. Çok çok bozuldum. Ben psikopat değilim. Şimdi bu sinirle vergileri yükseltmeyeyim de ne yapayım. Jeny ile konuştum, benim tedavi olmamın faydalı olacağını söyledi. Tedaviye Robert da yardımcı oldu. Zaten ona uyuz oluyordum. Her neyse o gün 5 doz adrenaktin verildi ve vücudumun vereceği tepki beklendi. Robert'i sekiz yerinden ısırmam tedaviye olumlu yanıt verdiğimi gösteriyormuş. Robert yardımcı olacaksa, ben her zaman tedaviye hazırım.

Kalroy, tavladan sonra Robert'ten yana olmaya başladı. Ona kin güdüyorum. Sefil mutant, kendini ne sanıyor ki?

Max'e verilen genler etkisini gösterdi ve Max düzeldi. Anlamıyorum hiçbir yan etki ortaya çıkmadı. Halbuki ben genlere.. Herneyse boşver.

Tedavi iyi gidiyor galiba, bu ay vergileri yüzde 15'e düşürdüm. Casuslarım, yakınlarda bir başka kolooninin varlığını haber verdiler. Klantus denilen bu koloni, saldırgan tutumlu canlılar tarafından kurulmuş ve zeka seviyeleri henüz 1. Sağ olsun Max'in yaptığı icatlar sayesinde bizim seviyemiz 3 olmakla birlikte yükselmeye devam ediyor. Klantuslar kolonimiz için tehlike teşkil ediyorlar. Savunma önlemleri al-

mam gerekiyor. En iyisi koloninin etrafına laserturret'lar koymalı. Bunlar gelen düşman birliklerini buharlaştırabilecek kadar güçlü, ama yeterli değiller. Bunlara ilave olarak füzeler de çok iş görürler. Koloninin dört bir yönüne füze bataryaları kurmalı. Bu füzelerin üzerine klikleyince, eğer menzillerinde bir hedef varsa o hedefe kilitleniyorlar. Gerisi onlara kalmış. Roketlerin bir model daha iyisi var (HDX Launcher), ama Max onu icat edene kadar bu tip füzeleri kullanmak zorundayım.

Hava alanımız boş boş duruyordu. Biraz canlılık gelmesi için etrafına uzay gemisi tersaneleri (Ship Yard) kurdum. Bir havaalanı etrafına dört taneye kadar tersane kurulabiliyor. Tersanelerin gemi yapmasını istersem, üzerlerine klikleyip hangi model gemiden yapması gerektiğini bildiriyorum. Halk az olduğu zaman yapım süresi 100 aya kadar uzayabiliyor. Nüfus arttıkça yapım süresi de kısalıyor.

17/12/2090

Tedavim çok iyi gidiyor. Robert'in heryeri ısırık içinde. Bilhassa yüzünü ısırıyorum. Bana insandan çok, çeçe arısını anımsatıyor. Bu haliyle Jeny konusunda hiç bir şansı kalmadı, zaten yoktu da.

Jeny hastalığımın iyileşmesi için elinden

geleni yapıyor. Geçenlerde onunla beraber, kolonide mehtaplar altında (8 tane ayımız olduğu için burada böyle deniliyor) yürüyüş yaptık. Komuta merkezine gelinceye kadar sekiz defa soyulduk. Güvenlik birimlerini biraz daha güçlendirmem gerekiyor. Devamlı mehtap gezileri yapmak sıkmaya başladı. Yeni bir fantazi olarak spor kompleksi inşa ettiriyorum. Böylece hem halkın gözüne girmiş olacağım, hem de yapılacak yeni bir medya keşfedeceğim.

Max'in yaptığı yeni icatlar sayesinde 4. zeka seviyesine ulaştık. Ona enjekte edilen genlerin yan etkileri ortaya çıkmaya başladı. R'lerden sonra artık ç'leri de söyleyemiyor. Dalga geçtiğim için şu anda sağ gözüme pansuman yapılıyor.

Kalroy'la Quarx birbirlerine girdiler. Hayret Quarx'm dediklerime inanacağını hiç tahmin etmemiştim. Beyinsiz metal yığını. Sonuç olarak şu sıralarda doktorlarımız Kalroy'u toplamaya çalışıyorlar. Hesaplarına göre daha on gün sürermiş.

Klantuşlular casuslarımızdan birini yakalamışlar. İstihbarat biriminin bildirdiğine göre casusumuz bülbül gibi konuşmuş ve teknolojimiz hakkında birçok detayı Klantonlulara anlatmış. Eskiden casuslar daha onurlu olurlardı. Ne bileyim, intihar falan ederlerdi. Günümüzde öyle mi? Örgüte casusu daha fazla bilgi vermeden kurtarmaları için emir verdim. Bu olay Klantuslularla bizi birbirimize düşüreceğe benziyor. Savunma komutanı Quarx'i daha dikkatli olması için uyardım. Savunmaya önem vermemiz gerekiyor. Daha çok tank, füze ve laser yapmalıyım.

Rezerv haritalarında yakıt ve maden bulunan bölgeleri keşfettim. Buralara gerekli üretim tesislerini kurduruyorum. Artık yakıt ve maden almaya son. Bundan böyle satan biz olacağız. Üretim yaptığıma göre daha çok depo ve yakıt tankı inşa etmeliyim.

20/06/2091

Artık tamamen iyileştim. Jeny ile yuva kurmaya karar verdik Robert'in falan hiç önemi kalmadı. Zaten hali de kalmamıştı. Hayatın ne kadar güzel olduğuna karar verdim. Bunun karşılığı olarak halkıma bir yeşil kart vermekle kalmayıp, yanında iki de anahtar vereceğim. Ne alakası varsa.

Max'le aram çok iyi. Artık konuşamıyor. Ama derdini yazı yazarak anlatabiliyor. Hiç değilse şimdilik.

Kalroy anca kendine geldi. Dayak yediği için Quarx'tan özür diledi. Bu güzel anı kutlamak için Quarx'la onu savaş bataryalarını kontrole gönderdim.

Casuslarımızın verdiği bilgiye göre Klantus'lular saldırıya geçmek üzere şehir sınırlarından çıkmışlar. Radar üslerimiz de bunu doğruluyor. Galiba büyük bir savaş bizi bekliyor. Haritadan düşmanın geliş yönünü öğrendim ve* o taraftaki füze tabyalarını bir bir düşman birliklerine göndermeye başladım. Ancak bazı düşman tankları bu ön savunmadan kurtuldular. Şehre çok yaklaşıyorlardı. Max'in icadı olan mayınlardan önlerine bir hat döşedim. Bu mayınlar sadece düşman tankları için etkiliydiler. Bizim tanklarımıza herhangi bir zararları yoktu. Bu tanklar da yok olduktan sonra, ilk atağın şokunu atlatmıştık. Quarx'm raporuna göre düşmanın kaybı bizden çoktu. Ama ikinci bir saldırı bekliyorduk. Ekonomik bölgelerimizin birçoğu bu ufacık saldırıda tuzla buz haline gelmişti. Bu da bize savunmamızın çok güçsüz olduğunu göstermişti. Yeni bir savunma planı hazırlamalıydım. Üçüncü bir saldırı olmadan önce onların kolonisine bir karşı saldırı düzenlemeliydim. Bütün tanklarımı ve gemilerimi düşman koloniye gönderdim. Bu bana bir parça olsun zaman kazandıracaktı.

ikinci saldırı bir ay sonra oldu. Düşman füzelerle saldırmıştı. Birçok batarya ve yerleşim birimi harabeye döndü. Bu yıkıntıları bir an önce toplamam gerekiyordu. Yoksa koloni içinde çeteler ve yağmacılar ortaya çıkabilir, bunun sonu toplu cinayetlere varabilirdi. Hemen onarıma başladım. Aynı zamanda savunma sistemine yeni yapılan icatları da ekledim. Yapılan her tankı düşman kente gönderiyordum. Ekonomik düzen altüst olmuştu. Artık kolonimiz bir savaşın içindeydi.

22/04/2097

Jeny ile evleneli 6 yıl oldu. Bir kızımız ve mutlu bir beraberliğimiz var. Bu altı yıl içinde çok sıkıntılı anlar geçirdim. Savaş tüm koloniyi altüst etti. Robert yaralı. Max en sonunda sağlığına kavuştu. Halk yıkıntılar içinde yaşıyor. Cinayet oranı çok yükseldi. Geçenlerde halk genel greve gitti. Ancak görüşmelerden sonra işlerine döndüler. Artık son saldırı için hazırlanıyorum. Max'in son icadı olan Fusion Cruiser modeli gemi yakıt olarak fusion enerjisi kullanıyor. Şu

ana kadar bunlardan 20 tane yaptım. 40 tane de yeni model tankım var. Önümüzdeki günlerde büyük saldırı için emir vereceğim. Tüm gücümüzle saldırıp düşman kenti yok etmeyi planlıyoruz. Bu arada tank ve gemi üretimini sona erdirmeyeceğim. Çünkü başarılı olamazsak, daha çok çekeceğimiz var demektir. Kolonimize düşman casusları sızdı. Yaptıkları sabotajlar arasında kumanda merkezinin imhası da vardı. Binayı yeniden yapmak 1.5 ayımızı aldı. Bu süre içinde hiçbir şeyi kumanda edemez olduk. Max bilgisayarı yeniden yapmak zorunda kaldı. Teröristlerin yakalanması 8 ayımızı aldı. Güvenlik,kadrosunu arttırarak hepsini yakaladık. İfadelerinin alınması için istihbarata yollandılar. Daha sonra yargılanacaklar.

Casuslarımızın verdiği bilgiye göre, Klantus'lular çok büyük bir saldırı için hazırlanıyorlarmış. Teröristlerin ifadeleri de bunu doğruluyor. Baskın basanındır taktiğini uygulamalı ve onlardan önce saldırmalıyız. Quarx'a Büyük Taarruz emrini verdim. Hayırlısı neyse o olsun. Bu arada savunma sistemini yeniden elden geçirmeliyim, haritada gözüktüğüne göre durumu çok kötü.

30/08/2097

Casuslarımın verdiği bilgiye göre zafer bizim. Düşman kenti darmadağın olmuş. Teknoloji seviyesi 1 'e düşmüş. Ancak yeniden onarıma ve gelişme çabalarına başlamışlar. Buna fırsat vermeyeceğim. 2. Taarruzla bütün kenti yok edeceğim. Bu arada düşmanın saldırı tehlikesi en azından bir yıl boyunca kalmadığı için kolonimin onarımına başlayabilirim.

01/01/2098

"Komutan Pacharelli'ye,

Klantus kolonisi tümüyle imha edildiği için, artık istihbarat örgütünün bir anlamı kalmamıştır. Bilgilerinize."

Bu şu ana kadar almış olduğum en güzel mektuptu. Artık tek amacım kolonideki yaşam kalitesini yükseltmek ve koloniyi büyütmekti. Savunmaya gerek kalmadığı için, füzeleri, mayınları, laserleri imha ediyorum. Dış ticaret açığını negatife çekip vergileri düşürmek yegane amacım. Hastaneler ve diğer üretim alanlarını arttırdım. Böylece buralarda çalışabilmek için insanlar kalifiye olmaya başladılar.İşsizlik azaldı. Halkın eğitim ve refah seviyesi gitgide yükseliyor monitörde sağ üstte bu gösteriliyor. Teknoloji seviyemiz şu anda 5. derecede. Bu gidişle dünyayı geçeceğiz. Halk yönetimden çok memnun. Savaş bütün uzman kadroyu birbirine yaklaştırdı. Artık içimizde kırgınlıklar yok. Bu sayede halka en iyi hizmeti verebiliyoruz. Tek sorunumuz Dünya ile. Dünya Federasyonu bizi kullanmaya çalışıyor. Bu gidişe bir dur dememiz lazım.

22/11/2113

5 yıl önce yaşam kalitesi yüzde 80'i aştı. Bu sayede Başkan tarafından ödüllendirildik. Bu sene ise yüzde 90'ı aştı. Ödülü vermek için başkan kolonimize gelecek.

12/09/2117

En sonunda olan oldu. Teknoloji seviyemiz 12'ye ulaştı. Dünya hala 9'da. Refah seviyemiz yüzde 98. Bunun olacağını tahmin etmeliydik. Federasyon bütün bilim adamlarımızı dünyaya göndermemizi istedi. Karşı çıktım. Yolsuzluk yaptığım iddiasıyla tutuklandım. Galiba sürgüne gönderileceğim. Kızımı ve Jeny'i Robert'e emanet ettim. Onları buradan kaçırsın. Tanrım böyle bir sonu hiç ummuyordum...

Yazarın Notu:

Çok zeki insanlar dünyaya 100 yılda bir gelir. Einstein ve Atatürk bunun örnekleridir derler. Amiga'daki oyunlar içinde aynı şey geçerli gibi gözüküyor. Doğru düzgün bir oyun çok uzun zamanda ortaya çıkıyor. SimCity, Millenium bunun en güzel örnekleriydi. UTOPIA ise bu iki oyunun karışım ve çok güzel bir uyarlaması. Bence çok uzun zamanda ortaya çıkan oyunlardan biri. Oyunu sıkılmadan oynayabiliyor. Hatta arasıra kendinizi kaptırıyorsunuz. Eğer tek kelimeyle anlatılması gerekirse, nefis. Sadece müzikleri için bile alınmaya değer.

Bu oyunu yapanlara en içten teşekkürlerimi sunarken, sözü Murat Şenyüz'e bırakıyorum. Eee, biraz da oyunun oynanışına bakalım ne dersiniz?

2070 yılında başka bir gezegenin en yüksek yöneticisi olmak ve enerji santralleri, evleri, depoları ve fabrikalarımla yepyeni bir dünya kurmak ister misiniz? Eğer cevabınız evetse, Utopia'nın muhteşem dünyasına hoşgeldiniz. Çünkü bu bahsettiklerimden çok daha kapsamlı bir uygarlığı kendi başınıza yarattığınız bir oyun olan Utopia'dan bahsedeceğiz şimdi. Utopia, mükemmel hayali bir toplum ya da gerçekleştirilmesi mümkün olmayan plan anlamını taşıyor, aynı zamanda yeni oyunumuzun da ismi. Oyunumuz 21. yüzyılın ikinci yarısında dünya dışında bir gezegende geçiyor. Oyunun başındaki konuşmalardan da anlayacağınız gibi gezegene bir gün bilinmeyen düşmanlar saldırıyor ve önemli hasarlar veriyorlar. Tüm güvenlik önlemlerine rağmen de bir kimyasal silah gezegene ulaşıyor ve çok zehirli bir virüsü havaya yayıyor. Gezegen yöneticileri bu korkunç olay üzerine toplanıyor ve yeni bir saldırıda hemen yok olacak duruma gelen üssün yönetimini Pacharelli adlı kumandana veriyorlar. Aynı kumandanın emrine son derece sadık ve herbiri konularında uzman olan kişiler veriliyor. Çeşitli mevkilerdeki bu memurların hepsi dış dünyalı ama kumandan Pacharelli'ye güven oyu veriyorlar ve artık üssün yönetimi Pacharelli ve bu uzman subaylarına kalıyor. Buna bağlı olarak gezegenin yaşamını sürdürmesi de tabii ki. Oyunda Pacharelli'yi siz yönetiyorsunuz. Senaryodan çıkan sonuçtan da anlaşıldığı gibi amacınız bulunduğunuz gezegeni tam anlamıyla kendi kendine yetecek duruma getirmek. Yok olmak üzere olan bir toplum sizin yaratacağınız Utopia'da yeni bir solukla tekrar yaşama dönecek. Oyunun anafikri hakkında bu kadar bilgi verdikten* sonra artık oyunumuz hakkında bilgi vermeye başlayabiliriz. İlk olarak oyunu hangi dille oynayacağınızı belirtiyorsunuz. Ben hemen belirteyim yine Türkçe yok. Umarız bir gün o da olacak. Bu bölümü geçtikten sonra karşınıza çıkan demoyu eğer artık izlemekten bıktıysanız, sağ mouse tuşu ile geçebilirsiniz. Önce emrinizdeki subayların kimler olduğunu ve görevlerinin neler olduğunu açıklayarak oyunumuza girelim.

Senior Psychiatrist: Gezegendeki insanlar hakkında bilgi verir. Suç oranını, en son gerçekleştirilen suçları ve halkın moral durumunu öğrenebilirsiniz. Ayrıca bir önceki aya ait doğum ve ölüm oranları ile tam sayılarını size aktarır. Adı Jenny Belvedere ve 31 yaşında. İD numarası 678/21-B ve bir Dünyalı.

Civil Engineer: Gezegen üzerindeki tüm yapılar hakkında bilgi verir. Örneğin kaç tane yakıt tankınız (Fuel Tank) olduğunu anında Civil Engineer'den öğrenebilirsiniz. Adı Kalrog Massimer ve 62 yaşında.ID numarası 8712A7 40-X. Antares-III adlı gezegende doğmuş.

Head of Research: Araştırma bölümü. Üsteki araştırmalar hakkında size rapor verir. Üssünüzün teknoloji seviyesini, laboratuar ve bilim adamı sayısını, araştırmalar için ayrılan sivil ve askeri yardımların miktarını ve en son buluşlarını öğrenebilirsiniz. Ayrıca araştırmaları sırasında bazı istekleri olacaktır. Bu istekleri öğrenmek için de arasıra bu bölümden rapor almalısınız. Araştırma bölümünün başında Max Angrad isimli ve 67 yaşında bir uzaylı var. Spica IV kökenli olan adamınızın İD numarası 743/23-S.

Colony Administrator: Kolonideki yaşamsal ihtiyaçlar hakkında rapor verir. Hava, besin, yakıt, enerji seviyenizin ve madenlerinizin miktarı hakkında bilgi alabilirsiniz. Adı Jav Xebriz ve 142 yaşında. 9841A-82-J İD numarasına sahip bu uzaylı 142 yaşında.

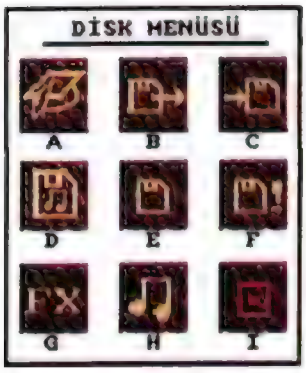
Financial Consultant: Maliye bakanı da diyebiliriz. Tüm parasal

konuları bu müşavirinizden öğrenebilirsiniz. Robert Damien adlı bu memur 42 yaşında İD numarası 630/31-N ve Jenny Belvedere gibi bir Dünyalı.

Supreme Commander: Buna da genelkurmay başkanı diyebiliriz. En yüksek askeri subayınız.

Silahlar ve savaşlarla ilgili tüm bilgiyi Quarx adlı bu adamınızdan alabilirsiniz. Savaş durumundaki kayıplarınızı ve verdiğiniz hasarı öğrenebilirsiniz. 38 yaşındaki bu uzaylının İD numarası 6295V/88-W ve Altair kökenli.

Utopia, tamamen ikonlarla oynanan bir oyun. Ve her ikonun kendi içinde bir ikon menüsti daha bulunuyor. Bu yüzden şimdi açıklayacağım konu da bir ikon menüsü. Ancak en başta oyuna başlamanız için gerekli olan menü olduğu için önemli sayılabilir. Daha net bir şekilde açıklayabilmek için ikonun adını değil resimlerdeki numarasını kullandık. Aşağıdaki açıklama disk menüsü adlı resme aittir.



A: Oyuna hiçbir senaryoya bağlı kalmaksızın başlamanızı sağlar. 506050 grant ile rekor seviyede bir sermaye ile oyuna başlarsınız. Ama süreniz çok kısıtlıdır

B: Daha önce kaydettiğiniz bir oyunu yeniden yüklemek için kullanılır.

C: Oyunu kaldığınız yerden kaydetmek için kullanıyorsunuz.

D: Oyun esnasında çalan müziği değiştiriyor ve 4 ayrı müzikten birini seçerek onun çalmasını sağlıyorsunuz.

E: Daha önceden hazırlanmış senaryolarla oynamak isterseniz, bu ikonu klikleyebilirsiniz. 10 ayrı senaryodan seçtiğiniz herhangi biriyle oyuna başlayabilirsiniz. Tüm senaryolar 7/2070 tarihinde başlar. Bu senaryoların kolonilerine bir göz atalım.

Eldorians: 86040 grant ile başlıyorsunuz. 1 command centre, flux pod, launchpad, life support, radar ve store, 2 hydroponic, 3 live quarter ve 9 solar panelinden oluşmuş bir koloni ile başlıyorsunuz.

Vroarscans: Eldoriansdaki koloni ile tamamen aynı yapılara sahip. Ancak 66040 Grant'lık bir sermayeniz var.

Soomaniis: 1 command centre, flux pod, hydroponic, launchpad, life support, radar ve store, 3 living quarter ve 16 solar panelinden oluşan bir koloni. 66020 Grant'lık bir sermayeye sahipsiniz.

Kal-Kriken: Soomaniis senaryosundaki yapıların aynısı bu senaryoda da mevcut; yalnız 16 yerine 12 solar paneli ile oyuna başlıyorsunuz. Sermayeniz de 56040 Grant.

Catalytes: Eldorians ile aynı; ancak bu kolonin 8 solar paneli 56020 Grant'lık sermayesi var.

Squiz-Quijy: Catalytes ile her yönüyle aynı bir senaryo. Yalnız gezegen yüzeyi farklı ve tabii ki zamanlar değişiyor.

Pascalenes: Bir önceki senaryo ile aynı, ama 56030 Grant'lık bir sermayeniz var.

Tilikanthua: Bu senaryo da Catalytes ile aynı binalara sahip. Yalnız sermaye miktarınız 46040 Grant.

Lucratians: 45030 Grant'lık bir sermayeniz var. 3 living quarters, 8 solar panel, 1 command centre, flux pod, launchpad, life support, radar ve store, 2 hydroponic'den kurulu koloniniyi genişletmeye çalışıyorsunuz.

Vanacancia: Lucratians senaryosundan farkı 9 solar panel ile oyuna başlaman izdir.

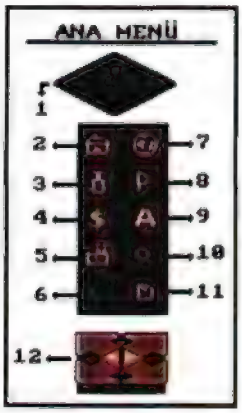
F: Data disketi yaratmak için disket formatlamaya yarar. Eğer yanlışlıkla oyun disketleri takılıyken bu ikonu kliklerseniz korkmayın. Hemen bir uyarı yazısı ekranınızda belirecektir.

G: Oyun esnasında duyduğunuz efektleri açıp kapamak için kullanıyorsunuz.

H: Tüm oyun boyunca çalan müziği açıp kapamak için kullanılan ikondur.

I: Oyuna kaldığınız yerden geri dönme. Yeni bir senaryo ya da daha önce kaydetmiş olduğunuz bir oyunu yükledikten sonra bu ikonu kullanarak oyuna devam edebilirsiniz.

Oyuna geçtiğinizde, karşınıza bir yüzey kesiti ve ikonlar çıkacaktır. İkonlar haricinde herşeyin 3 boyutlu olması, başlangıçta sizi biraz şaşırtabilir. Ama oyunun oynanabilirliğini oldukça artırıyor ve size önemli avantajlar sağlıyor. Ayrıca 3 boyutun çapraz olarak verilmiş olduğunu da belirtmeliyim. Bu sayede karelere bölünmüş ekranda fazla zorlanmadan seçim yapabiliyorsunuz. Ekranın üst tarafında ise bazı yazılar mevcut. En soldaki tarih, ortadaki sermayeniz -tabii parasal olarak- ve en sağdaki ise yaşam standardını gösteren yüzde olarak tanımlanmış. Zaten oyundaki amacınız bu yüzdeyi en son rakama yani %100'e ulaştırmak. Sağ üst köşede 4 kareden oluşan bir tablo mevcut (Ana menü resmi 1 numaralı şekil). Bu sizin mouse pointer ile ne yapabileceğinizi gösteriyor. Örneğin bu 4 karenin bir karesinde buldozer resmi varsa, mouse pointer'ınızı herhangi bir karede kliklerseniz binaları yıkarsınız. Çünkü poin-ter'ınız yıkma işlemine ayarlanmıştır. Ekranın en altındaki panelde ise size mesajlar verilecektir. Örneğin enerjinizin azaldığını ya da yiyeceğinizin bittiğini bu panelden öğrenebilirsiniz. Ekranın ortasındaki görüntü ise, bizi ilgilendiren en önemli bölüm. Mouse pointer'ınız bu bölüme girdiği sırada hangi karenin üzerinde ise o kare yanıp sönecektir. Böylece yanlış bir bina yıkmıyor ya da istemediğiniz yerleri belirlemiyorsunuz. Ekranın sağ kısmındaki ikonlar ise sizin ana ikonlarınız. Bu ikonların hemen hemen hepsinin bir alt menüsü de bulunuyor. Şimdi bu ikonların neler olduklarını anlatalım. Bunun için yine resimlerdeki harfleri incelemeniz gerekiyor. (Ana menü grafiği alttaki açıklamalara aittir.)



2: Bu ikonu kliklediğinizde, karşınıza bazı binaların resimleri gelecektir. Yapmak istediğiniz binanın üzerine mouse'u kliklerseniz o bina ekranın sağ alt köşesinde yer alacaktır. Eğer başka binalar arıyorsanız, ekranın yine sağ alt köşesindeki sarı renkli iki yana ok şekli göreceksiniz. Bu oku klikleyerek başka bir bina ekranına geçebilirsiniz. Oyun başlangıcında bu şekilde 3 ekran dolusu bina seçeneğiniz var. Bu bölümde yaratmak istediğiniz binayı seçtikten sonra yine sağ alt köşede sarı okların yanındaki kırmızı kareyi klikleyin. Ekranın sağ üst köşesindeki 4 karelik bölümde seçtiğiniz binayı göreceksiniz. Artık mouse'unuz yardımıyla yüzey üzerinde dolaşarak binanıza uygun bir yeri bulun ve yanıp sönen bu kareye binanızı yapmaya başlayın. Yapmaya başlayın diyorum, çünkü bir anda bina orada belirmiyor. Bunun belirli şartları var. Yapının türüne göre değişen bir inşaat süresi ve yeterli adam gerekiyor. Koloninizdeki **WORKER** sayısı, bu tip inşaatlarda çalışan işçilerin sayısını size gösterir. Tabii bir binayı yapmak için zaman ve adam yeterli değil. Aynı zamanda yeterli sermayeye de sahip olmanız gerekli. Bu sermayenin miktarını evi seçtiğiniz ekrandan öğrenebilirsiniz. Bu şekilde size gerekli olan binaları yaratarak koloninizi iyi bir seviyeye ve kendi kendine yeter duruma getirmeye çalışıyorsunuz. Biraz da'yapabildiğiniz bina ve yapılardan bahsedelim.

Armament Laboratuary: Silah teçhizatı laboratuarı. Bu binada yeni silahlar ve teçhizatlar hakkında araştırma yapılıyor.

Chemical Plant: Kimyasal fabrika. Koloninin kimyasal madde ihtiyacını bu binalar yardımıyla karşılıyorsunuz. Oyunun ileriki zamanlarında petrol yataklarını haritanızdan görebileceksiniz. Petrol yatağı olan bölgelerin üzerine bu fabrikaları kurarsanız size fuel sağlayacaktır..

Command centre: İşte koloni ve üssünüzün beyni. Tüm işlemlerinizi yönettiğiniz kumanda merkezi. Bu merkez sayesinde tüm işlemlerinizi yapabiliyorsunuz. - En önemli yapı. Yüzey üzerinde Command Centre'i kliklediğinizde, karşınıza bir yazı çıkacaktır. Bu yazıda merkezin çalışır durumda olup olmadığı belirtiliyor. Siz isteğiniz doğrultusunda sağ alt köşedeki ikon yardımıyla merkezi faal duruma getirebilir ya da tüm çalışmaları iptal edebilirsiniz. Command Centre aktif durumda olmadığı zaman tüm ışıkları sönüktür. Kısacası bu merkez çalışır durumda olmadığı zamanlarda eliniz kolunuz bağlanıyor. Bazı zamanlarda Command Centre çalışmaz durumda oluyor. Bu gibi durumlara hazırlıklı olmalı ve yedek Command Centre'lar yapmalısınız. Ancak şunu belirtmeliyim ki, sadece 1 Centre işler vaziyette olabilir. Yani aynı anda iki Command Centre aktif halde olamıyor. Sadece biri devre dışı kaldığında diğerini harekete geçirebilirsiniz.

Flux Pod: Enerji deposu. Tüm üssün enerjisi bu binada toplanıyor. Bu binadan ne kadar çok yaparsanız enerji sorununuz o derece azalıyor. Tabii bu binada enerji olması için oraya enerjiyi bir yerden depolamanız gerekiyor. Yani enerji kaynaklarınız olmalı. Yoksa tek başına Flux Pod size bir enerji kazandırmıyor. Sadece enerjiyi

deploluyor. Flux Pod'un içine girdiğinizde bazı yazılarla karşılaşacaksınız. Total Stored Power, tüm üssün depolanmış enerji miktarını; Max Stored Power, üssün enerji depolayabilirle kapasitesini ve Number of Pods da, toplam Flux Pod sayısını verir. Eğer bir bina yapmak isterseniz, yakınında mutlaka Flux Pod olmalıdır. Yoksa buraya enerji ulaşamadığı için bina yapabilmeniz mümkün değildir. Bu yüzden Flux Pod'larınızı yaparken mümkün olduğunca geniş alana yaymaya bakın. Birbirlerinden ne kadar uzak olurlarsa o kadar geniş alana bina inşa edebilirsiniz.

Matter **Transporter:** Bu alet sayesinde pistte olmayan uçaklarınıza da benzin koyabiliyorsunuz. Ya da çok uzakta olan bir yakıt deposundan uçağınıza benzin transfer edebiliyorsunuz. Oldukça faydalı bir alet ama çok geç keşfediliyor.

Fuel Tank: Adından da kolayca anlaşılacağı gibi yakıt tankı. Bu tanklar sayesinde yakıt depolayabiliyorsunuz. Bu yakıt da sizin uçaklarınızın havalanmasını ve sizi korumalarını sağlıyor. Fuel Tank'ın içine girdiğinizde aynı Flux Pod'da karşılaştığınız yazı çıkacaktır. Bunlar yakıt depolanması ile ilgili rakamlardır.

Compressed Fuel Tank: Normal yakıt tanklarından daha yüksek kapasiteli bir tank. Bu bina oyunun ilerleyen zamanlarında ortaya çıkıyor.

Hospital: Hastane binası. Zaman zaman koloniye güçlü bir virüs sızmaktadır. Bu virüs ve diğer enfeksiyonlarla başedebilmek için bir hastaneniz olması gerekiyor. Ayrıca doğumları da hastanede gerçekleştiriyorsunuz. Hastane binasını kurduktan sonra üzerine kliklerseniz, yine sağ alt köşedeki oklar yardımıyla none, low, med ve high yaptığınız bir seçenek bulunmaktadır. Bu hastanenin doğum ve çalışma kapasitesini belirler. Ayrıca aynı ekrandan hastane personeli hakkında da bilgi alabiliyorsunuz.

Hydroponics: Gezegenin yiyecek ihtiyacını sağlayan bina. Oldukça önemli ve herbiri aylık i 00 birimlik üretim kapasitesine sahip.

Morgro Hydroponics: Oyunun çok çok ileriki zamanlarında bilim adamlarınız tarafından keşfediliyor. Çok yüksek kapasiteli yiyecek üretim merkezi. Zaman zaman oyunda su fışkıran kareler göreceksiniz. Bu binayı o su olan yerlerin yakınına yaptığınızda daha etkili olacaktır.

Laboratuary: Sanıyorum söylememe gerek yok, tabii ki laboratuar. Ancak yine oyundaki önemli binalardan biri diyeceğim. Çünkü birçok silah, gemi ve binanın yapım projeleri burada çalışan bilim adamlarınca bulunuyor. Siz de bu projeleri koloninize sunarak onların yaşam şartlarını yükseltmeye çalışıyorsunuz.

Laser Turret: Lazer yuvaları. Savunma sisteminizin bir parçası olan lazerleriniz işte bunlar.

Launchpad: Kalkış pisti. Tüm uçabilen gemilerinizin yapıldıktan sonra getirildikleri ve inip kalktıkları yer. Kısaca gerek uzay gemileri gerekse avcı uçaklarınız bu pisten yararlanıyorlar. Her bir launchpad 4 gemilik yere sahip. Eğer ship yard daha fazla gemi ürettiyse, mutlaka yeni launchpad'ler yapmanız gerek. Yalnız bu pistleri ship yard'ın yanına kurmalısınız. Yoksa hiçbir işinize yaramaz.

Life Support: Yaşam destekleme binaları. Halkınızın yaşaması için gerekli olan tüm ana binaları bünyesinde bulunduran bir site. 4 karelik bir alana yayılmış olan bu bina kompleksi oldukça işinize yarıyor.

Mine: Maden fabrikası. Yeraltı zenginliklerini kullandığınız fabrikalar. Bu binaları haritada maden gördüğünüz yerlere kurarsanız, Ore rezervinizin yükselmesini sağlayacaktır.

Missile Launcher: Güdümlü füze rampası. Üzerine klikledığinizde eğer menzili içinde bir hedef varsa hedefe kilitlenecek ve sizin hareket emrinizi bekleyecektir. Sağ alt köşedeki yukarı ok işareti ile misilinizi düşman hedefine gönderirsiniz. Yalnız hava hedefleri için kullanılıyor.

HDX Missile: Normal güdümlü füzelere göre daha etkili olan bir silah çeşidi. Aynı şekilde ve aynı amaçla kullanılıyor.

Plasma Gun: Oyundaki en önemli problem, yabancıların size saldırması olduğu için silahlara çok önem verilmiş. Plasma Gun savunma sisteminizin önemli parçalarından biri. Yer hedefleri için kullanılıyor. Ancak oyunun ilerleyen zamanlarında keşfediyorsunuz.

Power Station: Enerji istasyonları ya da güç kaynakları. Bu binalar enerjiyi güneşe bağlı kalmaksızın üretiyorlar. 4 birimlik bir yapı, ama size oldukça faydalı. Flux Pod'un oldukça yakınına kurmanızı tavsiye ederim.

Radar: İlk bakışta hiçbir işinize yaramıyormuş gibi görünse de, harita ekranına geçip oradaki radar ikonunu kliklediğinizde faydasını anlayacaksınız. Radarınız sayesinde yüzeydeki birçok hareketli ya da hareketsiz silah ya da aracı takip edebilirsiniz. Ancak radarınızın menzili kadar inceleme yapabiliyorsunuz. Bu da tüm yüzeyi inceleyememeniz demektir. Radarı kurduğunuz yer bu açıdan çok önemli. Kontrol edebileceğiniz alanı mümkün olduğunca yüksek menzilli tutabileceğiniz yerleri ya da kontrol altında tutmak istediğiniz yerleri göze önüne alarak radar binanızı yaratın. Radar binalarınızı mümkün olduğunca birbirinden uzak tutarak menzillerini arttırabilirsiniz.

• **Long Distance Radar:** Radardan daha uzun menzilli olup daha başka ekstra özelliği yoktur. Radar yardımıyla görebileceğiniz nesneler, Enemy ground forces (düşman yer birlikleri), enemy air forces (düşman hava birlikleri), kendi tanklarınız ve kendi uçaklarınız takip edebildiğiniz taşıtlardır.

Security HQ: Güvenlik karargahı. Koloninin güvenlik işlemleri bu karargahdan yönetiliyor. Zamanla koloninizde suç işlenmeye başlayacaktır. Bu binalar sayesinde suç oranını azaltabilirsiniz. Sizin bu binaya herhangi bir müdahaleniz söz konusu değil.

Ship Construction Yard: Uçuş gemileri yapım binası. Bu bina oyundaki en önemli binaların başında geliyor diyebilirim. Sizin en çok kullanacağınız bina sanırım Ship Yard. Bu yapı kurulduktan sonra içine girdiğinizde karşınıza bir menü çıkacaktır. Bu menüde resimleriyle birlikte Explorer, Assault Craft, Cruiser, Warship ve Fighter uçaklarını göreceksiniz. Daha sonra Fusion Cruiser adlı fusion yakıtı kullanan bir gemi daha bunların arasına katılacak. Bunlardan yapmak istediğiniz bir tanesini kliklediğinizde altta kaç ayda yapılabileceği yazar. Eğer sol alt köşedeki sarı ev ikonuna basarsanız, bu uçağı yapmaya başlarlar. Ama kırmızı kareyi kliklerseniz işlemler yapılmaz ve uçağınızın yapımına başlamazsınız. Bu uçaklardan Assault Craft önemli bir özelliğe sahip. Pistten kaldırıp yüzeyin herhangi bir yerine indiriyor ve indiği yere launchpad yaptırabiliyorsunuz. Her uçağın gerekli yakıt harcamasını karşılamanız da gerekli tabii. Uçaklarınızın hareket etmesi önemli değil. Havada durdukları anlarda da yakıt harcamaları var. Bu yüzden bu uçaklarınızı mümkün olduğunca yerde tutmaya bakın. Çünkü oyunda yakıt çok önemli bir sorun. Ship Yard'da gemi üretim zamanı içerideki elemanların seviyelerine bağlı olarak değişiyor. Bu seviye zamanla arttığı için binayı kurar kurmaz hemen gemi üretmeye başlamayın. Yoksa 7 ayda üretebileceğiniz bir uçağı 20 ya da daha fazla ayda tamamlayabilirsiniz.

Solar Panel: Güneş enerjisi jeneratörleri. Bu jeneratörler yardımıyla koloninize enerji sağlıyorsunuz. Ancak bazen güneş tutulması oluyor ve gezegene güneş ışınları ulaşmıyor. Bu durumlarda solar panel bir işe yaramıyor ve üssünüz enerjisiz kalıyor. Bu durumda Command Centre bile işlemez hale geliyor ki bu sizin için çok önemli bir dezavantaj oluyor. Size tavsiyem solar panellere bağlı kalmaksızın ilk fırsatta yeni enerji kaynakları yaratmanız. Yani power station kurmanız olacaktır.

Solar Generator: Solar panel'e göre daha güçlü olan solar generator'ler topladığı enerjiyi kısa süre yetecek kadar saklıyorlar. Yani solar panel'in daha gelişmiş bir modeli diye tanımlanabilir. Bu binayı da uzmanlarınız zamanla bulacaklardır.

Space Moss Converter: İtiraf etmek gerekirse henüz ne olduğunu anlayamadığım bir bina. Ancak yosunlarla alakalı olduğu kesin. Sadece yosun olan yüzeylere bu binayı inşa edebiliyorsunuz.

Sport Complex: Spor binası. Dünya gibi bir gezegende yaşamadığınız için spor yapılacak yerler tek bir binanın bünyesinde spor kompleksi adıyla toplanmış. Bu binalar her türlü spor karşılaşmalarının oynanabildiği yegane yerler. Ancak binanın sizin için önemi spor karşılaşmalarının yapılması değil. Bu faaliyetleri halkın izlemesi ve buna bağlı olarak da halkın bu karşılaşmalar ile deşarj olup moral kazanması. Bu işlem olukça basit. Spor kompleksinin içine girin. Karşınıza müsabaka düzenlemek isteyip istemediğinizi soran bir yazı çıkacaktır. Yine sağ alt köşedeki ikonlar yardımıyla buna karar veriyorsunuz. Kırmızı kare yeni oyun düzenlemeyeceğinizi belirtiyor. Eğer karşılaşmaları başlatırsanız bu hemen olmaya-

çaktır. Gelecek ayın ilk haftası karşılaşmalar başlayacaktır. Ancak karşılaşmalar sırasında sizleri birtakım sorunlar bekliyor. Bu da **eleman** yetersizliği. Tüm elemanlarınız c/unları izlemeye gittiğinden lazım olduğunda yeterli elemanı toplayamıyorsunuz. Örneğin bir bina yapmak istediğinizde yeterli adamınız olmadığını ve herkesin müsabakaları izlemeye gittiğini belirten bir yazıyla karşılaşıyorsunuz. Ama bunun karşılığında halkınızın moralini düzeltiyorsunuz.

Store: Yakıt, yiyecek ve benzeri maddeleri sakladığınız yani depoladığınız binalar. Bu binalardaki depolama miktarı kadar alış-veriş yapabilirsiniz. Yani eğer store'larınız tamamen doluysa, yiyecek satın alamazsınız. Bu yüzden mümkün olduğunca çok store inşa etmeye bakın. Zaten oyunda size sürekli daha çok store'a ihtiyaç olduğunu belirten yazılar gelecektir. Çok önemli bir maddeye acilen ihtiyacınız var ama store'larda boş yeriniz yok. Bu durumda store inşa etmek vakit alacaktır. Siz bu zor duruma düşmemek için store sayınızı oldukça yüksek tutun. Küçük bir kıyaslama örneği vermek gerekirse 4 yıl sonra az gelişen bir koloniye 40 store az gelecektir.

Tank Teleport: Bir bakıma ışınlayıcı denilebilir. Tanklarınızı bir yerden bir yere iletmeye yarıyor. Bu işlem için önce ışınlamak istediğiniz tankı teleport binasının üzerine getiriyorsunuz. Tankı ışınlamak istediğiniz noktaya da bir marker koyuyorsunuz. Daha sonra sol mouse tuşu ile teleport ekranına geçiyor ve işaretlediğiniz marker'ı seçerek tankınızı o bölgeye anında ışınlıyorsunuz. Oyunun oldukça ileriki zamanlarında keşfediliyor. Bir ışınlamada yalnızca tek tank gönderebilirsiniz.

Tank Construction Yard: Tank fabrikası. Bu bina kurulur kurulmaz koloni için tank yapılmaya başlanıyor. Ve bu tanklar sizin emrinize veriliyor. Belli bir süre sonra bilim adamlarınız yeni bir tank türü buluyorlar ve Tank Yard sadece bu yeni tür olan Advanced Hover Tank'ı üretmeye başlıyor. Yani gelişmelere göre bu fabrika artık yeni tankları üretmeye başlıyor.

Workshop: Bir çeşit fabrika. Koloninin teknik eşya ihtiyaçları buradan karşılanıyor ama fazla bir önemi var diyemeyeceğim.

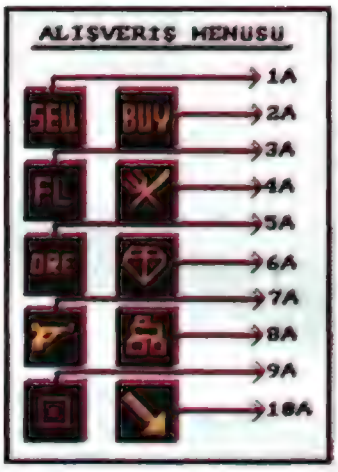
Bu ikonlar ile yapabileceğiniz binalar bunlar. Biz yine ana menüye dönelim.

3: Yıkmak kolay yapmak zordur diye bir laf vardır. Bu oyundaki bu ikonla siz de bunu doğrulayabilirsiniz. Yaptığınız bir binayı yıkmak ya da harabe halinde bir binanın yıkıntılarını ortadan kaldırmak istiyorsanız, bu ikonu klikleyin. Üst köşedeki 4 karelik bölümde (1) bir dozer resmi belirecektir. Artık mouse pointer'ınızı istediğiniz yapının üzerine getirerek o binayı tarih yapabilirsiniz. Ortada kalan yıkıntı parçalarını da yok etmek isterseniz, aynı yere bir kez daha klikleyin ve tamamen yeni bir bina yapılabilecek duruma getirin. Çünkü yıkıntılar üzerine yeni bir bina kurabilmeniz mümkün değil. Dozerinizi savaş sonrası yıkıntıları temizlemek için de kullanıyorsunuz. Aksi halde bu bölgelere yeni binalar kurmanız söz konusu değil.

4: Finansal faaliyetlerin gerçekleştirildiği menü. Oldukça önemli bir alt menüsü var. Bu alt menüyü resimlerde Alış-Veriş menüsü adı altında bulacaksınız. İlk etapta karşınıza mali durumunuz hakkında bir tablo çıkacaktır. Bu ekranda, askeri veya sivil bağışlar yapmanız için bölümler var. Bu bağışlar araştırmalarda kullanılmaktadır. Military ya da Civilian Grant bölümüne İlklediğinizde, sizden sayı olarak bir miktar girmeniz beklenecektir. Bağış olarak verdiğiniz her -miktar bir önceki rakama eklenecektir. Ayrıca income tax ile aylık vergi oranını belirliyorsunuz. En fazla %20 oranında vergi alabilirsiniz. 'Cmmdr Retain' başlığı altındaki yüzdelere kliklerseniz, üs komutanlığının alakoyduğu oranı belirlersiniz. Bu oran haricindeki mallar satılabilir ve size para kazandırabilir. Üssün önemli ihtiyaçlarını göz önüne alarak bu oranı belirlemelisiniz. Sağ alt köşedeki sarı el ikonunu kliklerseniz, alış-veriş bölümüne geçersiniz. Şimdi alış-veriş menüsü resmini takip ederek ikonları anlatmaya çalışalım.

1A: Satma. Sahip olduğunuz bir malı satmak isterseniz bu ikonu kullanıyorsunuz. Önce hangi malı satmak istiyorsanız o mal üzerinde mouse'u klikleyin. Daha sonra bu ikonu seçin. Alım-satım bilgisayarınız size ne kadar satmak istediğinizi soracaktır. Miktarı bilgisayara unit olarak giriyorsunuz. Bunun tam olarak kaç kg olduğunu en soldaki kg/unit oranından hesaplayabilirsiniz. Bu rakamlar 1 unit'in kaç kg olduğunu göstermektedir.

2A: Satın Alma. Size gereken ya da ileride gerekebilecek bir malı satın almak istiyorsanız, bu seçenek sizin için. Fuel, Food, Ore, Gems, Weapons, Tech Goods gibi malları satın alabilirsiniz. - Aynı zamanda bu malları satabilirsiniz. Tabii bir önceki seçenek yardımıyla-. Biraz alım-satım tablosundan bahsetmek istiyorum. Soldan sağa doğru olmak üzere 'Kg/Unit', unit başına düşen kg miktarını:'Avail Unit', sizin sahip olduğunuz miktarı; 'Price', malın fiyatını; "Supp". satın alabileceğiniz miktarı ve 'Demand' ise, satabileceğiniz miktarı göstermektedir. Bu seçenekte de aynı seli ikonunda olduğu gibi önce maddeyi seçip sonra BUY ikonuna klikliyoruz ve alacağımız miktarı giriyoruz.



3A: Fuel yani yakıtı ifade ediyor.

4A: Yiyecek ikonu. Yiyecekler ile ilgili bir işlem yapmak istediğinizde önce bu ikonu klikliyorsunuz.

5A: Ore. Özellikle taşıt yapımında kullanılan maden. Eğer uçak ya da tank imal ediyorsanız, oldukça fazla ore'a sahip olmanızgerekecek.

6A: Gems yani değerli taşlar.

7A: Weapons, silahlar.

8A: Tech goods. Teknik eşyaları simgeliyor.

9A: Alım-satım bilgisayarından çıkışı sağlıyor.

10A: Eğer bir malı tamamen ücretsiz boşaltmak istiyorsanız. Örneğin store'larınızda hiç yer yok ama sizin acilen ore'a ihtiyacınız var. Yeni store'lar yapmak uzun süreceğinden bazı şeylerden fedakarlık ederek store'da yer açmanız gerekiyor. Bu durumda lazım olmayacak bir malı seçerek dump (10A) ikonunu klikleyin. Fakat yine kaç unit boşaltacağınızı girmeniz gerekiyor.

Tekrar ana menüleri anlatmaya geri dönüyorum. Yine ana menü resmini takip etmeniz gerekiyor.

5: Bazı özel binalar hakkında rapor almanız ve bu binalarla ilgili işlemler yapmak için kullanacağınız seçenek. Bu binalar Arms lab, Chemical plant, Mine, Ship construction yard, Tank construction yard, Workshop, Hospital, Laboratuary ve Security HQ'dir. Menüde karşınıza çıkan tabloda eleman sayıları hakkında bilgiler vardır. 'TECH', çalışan eleman sayısını; 'REQD TECH', sizin o bina için ayırdığınız eleman sayısını;'MAX TECH', o binalarda en fazla kaç kişi çalışabileceğini; 'VAC, o iş için aranan eleman sayısını ve 'MONTH PROD' ise aylık üretimini gösterir. Siz REQD TECH'deki sayıları değiştirerek koloninizden o iş için adam ayırıyorsunuz.

6: Oyunu dondurma ya da genel adıyla pause. Bu işlemi space tuşu yardımıyla da yapabilirsiniz. Tekrar oyuna dönmek istediğinizde aynı yere klikleyebilir ya da space tuşuna basabilirsiniz.

7: Harita menüsü. Bu ekrana geçtiğinizde karşınıza yeni ikonlar çıkacaktır. Bunlar harita üzerinden gerekli bilgileri almanızı sağlıyor. Sağ üst köşede bu ikonları görebilirsiniz. Bu ikonları Map menüsü adındaki resme bakarak tanıyabilirsiniz.

A1: Bina ikonu. Harita üzerinde bazı önemli binaları görmenizi sağlar. Ekranın alt kısmında hangi renk karenin hangi binayı gösterdiğini anlatan renk kodları vardır. Bu sayede nerede neler olduğunu anlayabilirsiniz. Scaffold henüz yapılmakta olan yani iskelet halindeki binaları gösterir.

B1: Ore yatakları. •İşte 'MİNE' kuracağınız bölgeler. Bu maden yatakları size önemli faydalar sağlayacaktır.

C1: Fuel. Yakıt tanklarının olduğu bölegeleri gösterir. Ancak daha ileride bulacağınız bir alet yardımıyla bu seçenek petrol yataklarını göstermeye başlayacaktır. Siz de bu yatakların üzerine fabrika kurarak petrol ihtiyacınızı karşılayabilirsiniz.

D1: Radar. Bu ekranda görüntü sahip olduğunuz radar ölçüsünde görünür olacaktır. Yani görüntü, radarlarınızın menziline bağlıdır. Yine ekranın alt kısmında renk kodlan verilmiştir.

E1: Araç ikonu. Yüzeyin üzerindeki tüm araçları bu ikona basarak görebilirsiniz. Bu size düşman araçlarını görebilmeniz açısından oldukça fayda sağlayacaktır.

F1: Enerji kaynakları. Üs ve çevresindeki tüm enerji depoları ve üreteçlerini görebilirsiniz. Tabii renk kodlarını dikkate almalısınız.

G1: Silahlar. Haritadan silahların yerleşimini görmek istediğinizde seçeceğiniz ikon bu olacaktır. Laser tur-

ret, land mine, plasma gun, missile launcher, HDX missile launcher görebildiğiniz silahlarınızda

H1: Çıkış. Yine ana menüye dönüşünüzü sağlar.

11: Harita menüsü ekranında ayrıca zoom ekranı bulunmaktadır. Büyük harita üzerindeki karenin büyütülmüş halidir.

J1: Harita üzerinden marker yani işaretçi koymanızı sağlar. Herhangi bir rakamı seçip zoom ekranında bunu marker olarak yerleştirebilir ya da daha önce yerleştirilmiş bir marker'ı silebilirsiniz.

8: Bu ikon size harita veya yüzey üzerinde yer belirleme işlemlerinde yardımcı olacaktır. Bu ikonu klikledığinizde sizden bir yer belirlemeniz istenecektir. Yüzeyde herhangi bir yere bastığınızda da oraya bir MARKER yani işaretçi konacaktır. Bu işaretler özellikle araçlarınızın bir yerden başka bir yere transferinde çok işinize yarayacaktır. Aynı işlemi bu ikonu kullanmaksızın 1 den 8'e kadar olan tuşlarla da yapabilirsiniz. Böylece 8 adet marker'ınız olduğunu da belirtmiş oldum. Klavyeden 'D' tuşu ile yüzeydeki tüm marker'ları yok edebilirsiniz. Böylece yeniden işaretleyebileceğiniz yerler olacaktır. Sadece 1 marker'ı silmek istediğinizde yine bu ikonu klikleyin ve silmek istediğiniz marker'ın üzerine gelerek mouse'a basın. Aynı işlemi tuşlardan şu şekilde yapabilirsiniz: Silmek istediğiniz marker'ın numarasına basın ve pointer'ınızı. o, marker'ın üzerine klikleyin. Ayrıca araçlarınızdan birini çok uzak bir yere göndermek istediğinizde marker yerleştirmek için harita menüsüne geçin. Ve buradan bu işlemi gerçekleştirin. Harita üzerinden ekran kaydırmak çok daha kolay olacaktır.

9: Rapor alma ikonu. Emrinizdeki subaylardan bilgi almak istediğinizde bu ekrana geçiyorsunuz. Karşınıza bir masa etrafında toplanmış tipler çıkıyor. Bunlardan hangisinden bilgi almak istiyorsanız, onun üzerine klikleyin. Her birinden neler öğrenebileceğinizi yazımın başında açıklamıştım. Eğer bu ekrandan çıkmak isterseniz mouse'u en alta getirip klikleyin. Bu ekrana geçmek için yapılan yüklemeden sıkıldıysanız bu işlemi F tuşları yardımıyla da yapabilirsiniz. Fl'den F6'ya kadar olan tuşlar size yardımcı olacaklardır.

10: Yine bir bilgi menüsü daha ama biraz farklı. Bu tamamen yasa dışı yollardan edinilen bilgilerle ilgili. Yani casuslarınızla irtibat kurduğunuz bir menü. Bu işlemi gerçekleştirmek için sol üst köşedeki 'INTELLIGENCE GRANT kısmına oldukça yüklü bir bağış yapmanız gerekli. 20000 grant'lık bir para karşılığında ajanlarınız size normal bilgiler vereceklerdir. Ancak rakamı 40000'e çıkardığınızda özel bilgiler aldığınızı göreceksiniz. Ajanlarınız size sürekli düşman şehri hakkında bilgi göndereceklerdir. Yeni bir şey bulduklarında ana ekrandaki mesaj bölümünde size bir uyarı gelecektir. Ayrıca daha önceki verilere göz atmak isterseniz, ekranın sağ alt köşesindeki sağ-sol oklar yardımıyla bunu yapabilirsiniz. Ajanlarınızın ele geçirdikleri bilgiler doğrultusunda hareket kabiliyetiniz artacaktır. Düşmanınızın size saldırışımda casuslarınız sayesinde önceden öğrenebilirsiniz. Ancak benden söylemesi, bu bilgi özel kategoriye girmektedir. Eğer düşman şehrini yok ederseniz, casuslarınıza artık ihtiyacınız kalmayacaktır. Yani düşman şehri yok olduktan sonra casuslarınızı bir daha kullanamıyorsunuz. Zaten ihtiyacınız da kalmıyor. Artık yapmanız gereken tek şey halkın yaşam ve teknoloji seviyesini yükseltmek olmalıdır.

11: Disk menüsüne geçiş. Bu menüyü de yazımın başında anlatmıştım.

Disk menüsünden de bahsettikten sonra tüm menüleri bitirmiş olduk. Artık oyunun menüler harici oynanışı hakkında bilgi vermeye başlayabiliriz. Yalnız yazımın devamında ikonları anlatırken ben yine sayı kodlaması yapabilirim. Bunlar için yine resimlerden faydalanabilirsiniz. Oyuna başladığınızda hemen bina yapımına saldıracağınızdan eminim. İçgüdüsel de olsa doğru bir hareket; ama önemli olan öncelikle hangi binalara ihtiyacınız olduğunu bilmeniz. Oyun içindeki en büyük yardımcınız araştırma laboratuarlarınız. Buradaki bilim adamları size oldukça faydalı araçlar, silahlar veya binalar keşfedecekler. Zamanla keşfedilen araçlar ve kullanımları şu şekilde: Meteor Screen, yüzeye çarpacak bir meteoru önceden belirleyip yok etmenizi sağlıyor. Anti-Viral Vaccination, gezegeni sürekli rahatsız eden öldürücü bir virüse karşı korunmanıza yarıyor. Bomb Detector ise güvenlik ile ilgili bir alet. Terörist saldırıları önlemek için kullanılan bir patlayıcı dedektörü. Spy Satellite, harita menüsünde kullanabildiğiniz çok önemli bir uydu. Bu uyduyu uzaya göndererek tüm harita ekranını radarlardan görebilmenizi sağlıyor. Bu uyduyu uzaya fırlattıktan sonra, radar menzili sorununuz da ortadan kalkıyor. Zamanla bir bina ya da aracın daha iyisi üretildiğinde bir önceki modelin üretimi tamamen duruyor. Yani bir daha onu üretemiyor ya da inşa edemiyorsunuz. Koloninizin teknolojik seviyesi attıkça yeni projeler de artıyor. Ayrıca military ve civilian grant'lar olmadan yeni projeler beklemeyin. Labora-

tuar sayısını yüksek tutmak da çalışmaları hızlandırıyor. Zamanla gezegeninizdeki bir adamları öyle buluşlar yapıyorlar ki, Dünya bile sizi kıskanıyor ve para karşılığı bilim adamlarınızı Dünyaya göndermenizi istiyor. Aslında bu yalnızca bilim adamları için geçerli değil ve bazen de dünyadan sizin koloninize gelmek isteyen insanlar olabiliyor. Bu tekliflere olumlu ya da olumsuz, cevap verebilirsiniz. Yalnız dünyadakileri fazla kızdırmamaya bakın.

Nüfus arttıkça sizi bekleyen sorunların başında terör ve hırsızlık geliyor. Bu durumu biraz olsun rahatlatmak için Security HQ'lara ağırlık verin ve güvenlik örgütünün sayısını yüksek tutun. Bu hırsızlar Command Centre'dan bile para çalabiliyorlar. Bu durum size oldukça zor anlar yaşatabilir. Alışverişle ilgili tek sorununuz hırsızların paranızı çalması değil. Sizi bekleyen diğer bir sorun da, ticaret bilgisayarınızın ara sıra yaptığı arızalar. Bu durumlarda hiçbir şekilde ticaret yapamıyorsunuz. Bunun dışında her ay belirli oranda ticaret yapma hakkınız var.

Biraz da tank ve uçaklarınızı hareket ettirme ve bir yerden bir yere götürme konusuna değinelim. Mouse pointer'ınızı hareket ettirmek istediğiniz tankın üzerine getirip sağ tuşu klikleyin. Eğer tankınız ve uçağınız aynı karede ise uçaklarda sol tuşu klikliyorsunuz. Tanklarınızla ilgili bilgi ve varsa işaretlenmiş marker'ların numaraları ekrana gelecektir. Sağ alt köşede ise tankın hareketini sağlayan bir ikon tablosu belirecektir. Tank ya da uçağınızı hareket ettirmek için mutlaka varış yerine bir marker koymanız gereklidir. Eğer sadece klikliğiniz tankı bir marker'a göndermek isterseniz sağdaki bayrak ya da tank ikonuna basın. Sonra da tankınızı götürmek istediğiniz marker'ı aynı menüden işaretleyin. Ancak 1'den fazla tankı aynı yere götürmek isterseniz bu durumda önce gitmek istediğiniz marker'ı işaretleyin ve sonra tank ya da bayrak ikonuna basın. Daha sonra kaç tane tankı iletmek istiyorsanız o sayıyı klavyeden girin. Yalnız burada önemli bir nokta var. Belirlediğiniz sayı o an klikliğiniz tanka en yakın tanklardan oluşturulur. Bir de tankınızın menüsünde eğer casuslarınız iyi çalışıyorsa bir şehir resmi çıkacaktır. Bu düşman şehrini ifade eder. Bu resmi klikliğinizde size kaç tane tank göndermek istediğinizi soracaktır. Sayıyı vererek düşman şehrine şaşırabilirsiniz. Ayrıca tank ekranında, en sağ alttaki ünlem işareti tankı durdurur. Bir başka yol da tank teleport'u kullanmaktır. Ancak bunu oyunun başında yapmanız mümkün değildir. Bazen tanklar sizin kontrolünüzden çıkarlar. Bu durumda hemen bu tankı bulup imha etmelisiniz. Yoksa size önemli bina hasarları veya tank kayıpları verdirebilir. Eğer kontrolden çıkan tankın çevresinde tanklar varsa paniğe kapılmanıza gerek yok. Çünkü bu tankı hemen düşman olarak tanımlayıp yok ediyorlar.

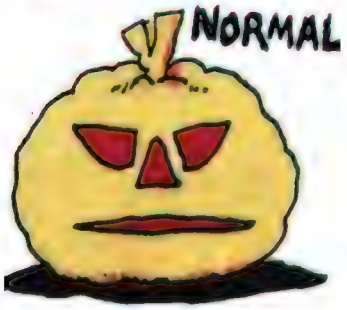
Uçakların hareketi tanklara göre daha basittir. Uçağınızı hangi marker'a göndermek istiyorsanız yalnız o marker'a kliklemeniz yeterli. Sonra bu ekrandan çıktığınızda uçağınız yola koyulacaktır. Yerde ya da havada olması farketmez. Uçak ekranındaki menüden, isterseniz sadece uçağı havalandırabilir veya indirebilirsiniz. En altta sağdaki seçenek iniş pisti yapmak içindir. Bunu yalnız 'Explorer' tipi uçaklar yapabilir. Ayrıca bu seçeneği kliklemeden önce uçağınızı mutlaka yere indirmiş olmanız gerekli. Uçaklarınızı havalandırmadan önce yakıt kontrolü yapmalısınız. Yoksa havalanmayabilir veya bir süre sonra çakılabilir. Daha sonra üretimine başlayacağınız Fusion Cruiser adlı geminin yakıt sorunu yok. Bu ekrandaki şehir resmi de düşman şehrini ifade ediyor. Yalnız şunu belirteyim. Düşman şehrine gönderdiğiniz araçlarınız hiçbir zaman geri gelmiyorlar. Haritanızdan tüm araçlarınızın hareketlerini takip edebilirsiniz, ama bu haritanın dışına çıkamıyorsunuz. Oyun bu harita ile sınırlandırılmış. Sadece haritada görebildiğiniz yerleri kullanabiliyor ve kontrol edebiliyorsunuz.

Koloninizi iyi bir seviyeye ulaştırmak için yapmanız gereken birçok iş sizi bekliyor. Size bu konuda neler yapmanız gerektiğinden biraz bahsedeyim. Tabii siz bu anlatt

ıklarımı kendi stratejinize göre düzenlemelisiniz. Öncelikle hangi binalara sahip olduğunuzu, vergi miktarlarını yani kısacası tüm durumunuzu bir gözden geçirin. Önce nüfusu yani doğum oranını artırmalısınız. Nüfus arttıkça daha fazla yiyeceğe ihtiyacınız olacağını unutmayın ve hydroponics inşa edin. Nüfus artışının beraberinde getirdiği diğer bir sorun da suç oranı. Bu konuya da önem verin. Daha sonra yeni enerji kaynakları yaratarak güç seviyenizi yükseltin. Ore ve fuel gibi maddeleri ilk başta satın alıyorsunuz ancak zamanla bu madenlerin yataklarına kuracağınız fabrikalar sizin üretici olmanızı sağlıyor. Mümkün olduğunca çok store kurun. En çok ihtiyacınız olan yapı store'lardır. Yeterli parayı bulduğunuzda hemen casuslarınızı harekete geçirin. Düşmanınız hakkında ne kadar çabuk ve çok bilgi edinirseniz, onu yenmeniz o kadar kolay olacaktır. Ship ve Tank Yard kurmayı da başlangıçta ihmal etmeyin. Tank ve uçak üretmeye çabuk başlamanız düşmanınıza zarar vermek açısından önemli. Unutmayın siz daima düşmanınızdan 1 adım öndesiniz. Çünkü onlar sizi teknoloji seviyesi olarak geriden takip ediyorlar. Düşman üzerine 10-15 tankla asla saldırmayın. En az 30-40 tank ve uçak destekli bir saldırı çok etkili olur. Ancak bu sayı bile yok olması için yeterli değil. Düşmanınız saldırıları genelden havadan olmaktadır. Bu yüzden missile launcher'lara önem verin. Özellikle stratejik binaların çevrelerini çok sıkı korumalısınız. Casuslarınızı hiçbir zaman parasız bırakmayın. Çünkü tüm saldırıları size önceden bildiriyorlar. Saldırı haberini aldıktan sonra haritanızın radar ekranına ara sıra bir göz atın ve düşmanınızın ne taraftan geldiğini anlayın. Ancak sürekli bu ekrana bakarak olaylan izlemeye çalışmayın. Çünkü radar ekranındayken zaman geçmez. Yani hareketli araçlar radarda, ilk baktığınız andaki görüntüleriyle sabit kalırlar. Laboratuar sayısını da oldukça yüksek tutun. Çünkü önemli buluşlarıyla sizi epey rahatlatıyorlar. Laboratuar çalışmaları Military ve Civilian Grant'lar sayesinde devam etmektedir. Bu sayıları da oldukça yüksek tutun. Ayrıca oyun esnasında F2 ile durumunuzu kontrol edin. Yaşamsal faaliyetler için gerekli binaların durumuna bu ekrandan bakabilirsiniz. Eğer harcadıklarınız ürettiklerinizden fazlaysa, gerekli binaları kurarak açığı kapatmaya bakın. Binaların kuruluş düzenlerine dikkat edin. Bunun için binaları anlatırken size bazı ipuçları vermiştim. Koloninizi mümkün olduğunca geniş ve rahat tutun. Yoksa oyunun 3 boyutlu olmasından kaynaklanan bir sorunla yani binaların birbirine karışmasıyla uğraşmak zorunda kalabilirsiniz. Maden ve petrol yataklarının üzerine kesinlikle ev kurmayın. Bu bölgeleri fabrikalar için ayırın. Ayrıca yer çatlamaları oluyor. Bu çatlakların yakınına pek ev kurmamanızı da tavsiye edeceğim. Oyunda en büyük sorununuz düşmanınızdır. Onü yok ettikten sonra tamamen rahatlayabilirsiniz. Silah üretimine ayırdığınız adamları başka branşlara kaydırabilirsiniz. Free colonist sayısını yüksek tutmayın ve onların çalışmaları için workshop'lar kurun. Bu hem size para kazandıracak hem de onlara iş sağlayıp meşgul olmalarına yarayacaktır. Unutmayın, iş sahibi insanlar bu gezegende hırsızlık yapmıyorlar. Bu arada yazmayı unuttuğum bir konu var. Ekranın sol alt kısmında bazen bir şekil ya da şekiller yanıp söner. Bu şekiller uyarı ifadesidir. Güneş, enerjinin bittiğini; çatal bıçak, yiyecek azaldığını; koşan insan, işsizliğin çok arttığını belirtir. Oyunun stratejisinden menülerde de biraz bahsettiğim için burada kesiyorum ve gerisini sizin düşüncenize bırakıyorum.

Utopia, benzerleri içinde bence en iyi olanı. Gremlin firması oynanabilirlik ve grafik açısından oldukça iyi dizayn etmiş ve içindeki değişik senaryolar sayesinde tekrar tekrar bıkmadan oynanabilecek bir oyun yaratmış. 1MB ram kart sahiplerinin müzik eşliğinde de oynayabilecekleri bu oyun, sıkılmadan günlerce başından kalkamayacağınız bir program. Utopia'yı, bu türün meraklılarına ve yeni ilgilenenlerine özelikle, hoşlanmayanlara da denemeleri için tavsiye ederim. Tüm evrenin en güçlü kolonisini kurmaya hazırsanız hemen Utopia'yı yükleyin. Başarılar.

GRAFİK	%95
SES	%90
OYNANABİLİRLİK	%97
GENEL	%95



FORT APACHE

IMPRESSIONS

SAIT MEMO'NACAR STRATEJİ MERAKLILARI İÇİN ŞU ARALAR GELEN EN İYİ OYUN. KOVBOY ZAMANINDA KIZILDERİLİLERLE ŞÖYLE GÜZEL BİR OYUNA NE DERSİNİZ? O HALDE ZAMAN KAYBETMEDEN BU YAZIYI OKUYUN VE DOĞRU BİLGİSAYARCINIZA GİDİN.

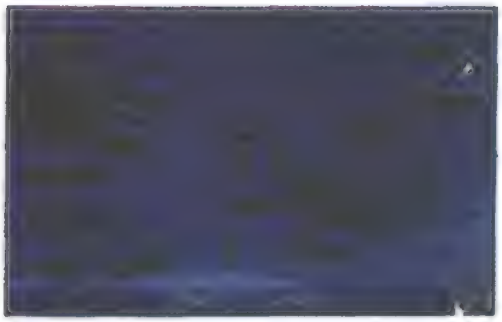
Gene karşımızda Imperession firmasının değişik oyunlarından biri. Bu oyun da Rorkie's Drift, Merchant Colony'le hemen hemen aynı ayarda grafiklere ve konuya sahip. Fakat bu seferkinin kapsadığı içerik daha geniş. Oyunun konusu kızılderili bölgesindeki asayişi sağlamak. Oyun başladığında bayrak olarak oyunu hangi dilde oynayacağınız sorulmakta. Burayı geçtikten sonra karşımıza komutanımızın mektubu çıkıyor. Mektupta, görevimizi belirtiyor. Kısaca görevimiz kontrolümüz altıdaki bölgedeki kanundışı olayları engellememiz ve konvoyların, posta arabalarının, trenlerin güvenli seyahat etmelerini sağlamaktır. Oyun başladığında üç tane birliğimiz var:

1. Birliğin başında yüzbaşı (yani biz)
2. Birliğin başında teğmen
3. Birliğin basıda ise asteğmen bulunuyor

Ayrıca her birlikte bir çavuş ve bir onbaşı var. Oyunda ekranın sağında oyunu oynamanıza yarayan birçok ikon var:

DÜRBÜN: Haritaya bakmamıza ve haritanın istediğiniz bir bölümünü yakından görmemizi sağlar.

DEFTER: Burada binbaşıdan adam veya at isteyebiliyorsunuz. Ayrıca o günkü görevimiz hakkında bilgi verip dinlenme



molası alabilirsiniz.

KIZILDERİLİ RESMİ: bu ikonda Kızılderili iz sürücünüzden o günkü olabilecek olaylar hakkında bilgi alıyorsunuz.

DİSK: Oyunu 'save' veya load' etmenizi sağlar.

D KİTABI: Günlüğünüzdür. İçinde yaptığınız çatışmalar sonucunda kaç kişi veya kaç at kaybettiğiniz belirtilir. Ayrıca öldürdüğünüz düşman, kaybettiğiniz vagon sayılanda kaydedilir.

ÜÇLÜ ADAM: Adamlarınızın hepsini birden yönetir; mouse'la tek adam ikonuna çevirirseniz, tek bir adamı yönetirsiniz.

AYAKTA ADAM: Adamlarınızı durdurma.

ATIN YANINDA ADAM: Adamlarınızı attan indirmenizi sağlar.

ATIN ÜSTÜNDE ADAM: Adamlarınızı ata bindirmenizi sağlar.

X'Lİ ATIŞ: Bu ikon, birliğinizi yönetirken isteğe göre atış veya ateş'i tutma görevini görür. Fakat tek kişide istediğiniz bir hedefe nişan alabilirsiniz.

DİZ ÇÖKEN ADAM: Attan inen adamların diz çökerek iyi nişan almalarını sağlar.

TABANCA: Mouse'u üzerine getirip klikleyince kılıca dönüşür; bu at üstünde kılıçla Kızılderililere karşı büyük üstünlük sağlar.

TEK VE YATAY NOKTALAR: Birliğinizin düzgün olarak tek veya çift sıra olmasını belirtir.

OKLAR: Birliğinizi istediğiniz yöne göndeyir.

ADAM: Birliklerdeki adamlarınızın toplu halde sağlık durumlarını ve ustalıklarını öğrenirsiniz.

YAY ŞEKLİNDEKİ OKLAR: Okların ortasındaki adamın tek kişilik yönetimde istediğiniz tarafa çevirebilirsiniz altında ise yönettiğimiz askerin rütbesini yazar.

KOŞAN ADAM: Dayanıklılık durumunu gösterir.

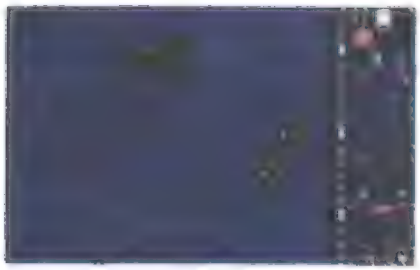
DÖVÜŞEN ADAM: Çarpışma kabiliyetini gösterir.

NİŞAN ALAN ADAM: Nişancılık kabiliyetini gösterir,

SAĞLAM ADAM: Adamlarımızın sağlık durumlarını gösterir.

YARALI ADAM: Yaralı olan adamlarınızın sağlığını gösterir.

SARI YATAY OK: Süreyi ilerletir. İkonları açıkladıktan sonra size oyun hakkında bazı tavsiyelerim olacak. Çatışmalar ilerledikçe at kayıplarınız artacaktır. Bunun için çatışmada önce adamlarınızı attan indirip çift sıra ha linde dizerek diz çöktü rün ve düşmana ateş edin. Eğer at kayıplarınız çok olursa, at ihtiyacını civar çiftliklerden karşılayabilirsiniz. Kızılderililerle



savaşırken at üzerinde kılıç kullanmanız, size büyük bir avantaj sağlar. Fakat yine de siz adamlarınıza silah kullandırarak uzaktan düşmanlarınızı yere serin. Diğer bir sorun da, Meksika sınırından gelen eşkiyalar. Bu eşkiyalar çiftlikleri yağmalarlar ve Meksika sınırına kaçarlar. Eşkiyalar, sayıları az olmasına rağmen, sizinle yapacakları bir çatışmada size çok büyük kayıplar verdirtebilirler. Adamlarınız ne kadar çok çatışmaya katılırlarsa o kadar çok tecrübe ve nişancılık kazanırlar. Konvoylara yapılan saldırıları engellemek için iki birliğinizle konvoya eşlik edin. At üzerinde düşmanla karşılaşırsanız hemen ateş açın. Fakat at üzerinde hareket halinde olduğunuzdan, hedefi vurmanız oldukça güç olacaktır. Çok dikkatli olmanrz gereken bir konu da, Captain'i (yüzbaşı yani kendiniz) devamlı çatışmaların en uzak kısmında tutmanızdır. Çünkü eğer ölürseniz oyun biter. Son olarak birliklerinizi stratejik olarak

öyle bir dizmelisiniz ki. bir birliğiniz düşmanı elinden kaçırsa bile diğer birlikle onları sıkıştırabilmelisiniz.

Oyun genel olarak oldukça iyi. Ses, grafikler oyunu daha ilginç yapıyor. Eğer uzun süre oynayabileceğiniz bir oyun istiyorsanız, bilgisayarcınıza gidip hemen FORT APACHE'i alın. Mega başarılar dilerim.

IMPRESSION / TEK DİSK 1MB

GRAFİK	%75
SES/EFEKT	%70
OYNANABİLİRLİK	%65
GENEL	%75

FACE-OFF

POLAT YARIŞÇI

Buz hokeyi, ülkemizde daha yeni ta nınmasına rağmen, dünyada oldukça sevilen bir spor dalıdır. Bu arada artık Türkiye'nin de bir buz hokeyi takımı kurmuş olduğunu ve şu anda Ankara'da buz hokeyi maçları yapılmak ta olduğunu hatırlatalım. Buz hoke yinde amaç, elinizde bulunan hokey sopaları ile (adam dövmüyoruz!) buzun üstünde bulunan yuvarlak bir disk'i kullanarak kalelere gol atmak. Kurallar ise biraz değişik. Mesela bu oyun 3 devreden oluşuyor ve kurallara uymayan kişi dışarı çıkarak cezalandırılıyor Bu oyunda biliyorsunuz kavga çok olur. Bu gibi kavgalarda, buz hokeyinde büyük ceza oluyor ve oyuncu dışarı çıkarak bir kaç dakika oynayamıyor. Oyunumuz ise işte böyle bir hokey oyunu. Daha önce sanırım blades of steel adlı uyduruk hokey oyununu oynamışsınızdır O oyunu oynadığımda, çok büyük hayal kırıklığına uğramıştım ama Face Off'u görünce

biraz olsun sevindim diyebilirim. Şimdi, size kısaca bazı ayarlamaları anlattıktan sonra biraz oyun hakkında bilgi vereceğim ve huzurlarınızdan çekileceğim. Şimdi buyrun isterseniz oyuna.

Oyun yüklendiğinde, hangi dilde oynayacağınız soruluyor. Bunu seçtikten sonra karşınıza 4 tane ikon çıkıyor. Bunlardan ortada bulunan disket ikonuna basarsanız save-load işlemlerini yapabilirsiniz. Sağda adam resmi bulunan ikona bastığınızda, karşınıza 4 adet adam resmi çıkıyor. Bunlar takımın başındaki menajerler oluyor. Şimdi sizin bir takım seçmeniz gerekiyor. Bunun için önce sol baştan birinci adama klikleyin ve bir ülke seçin (Bu ülkelerin içinde Türkiye de var ve oyuncular Türk isimleriyle adlandırılmış). Ülkeyi seçtikten sonra, hemen altında çıkan ikonlardan sağdakine basın ve oradan çıkın. Şimdi bir takımınız var. Buradan çıkmak için soldaki ok işaretine basın. Sağdakine basarsanız, oyuna direk olarak geçersiniz ve ayrıca buradan 2 kişilik ayarlaması da yapabilirsiniz. Buradan çıktıktan sonra tekrar başlangıç ekranına dönüyorsunuz. Burada soldaki adam resmi bulunan ikona bastığınızda, karşınıza 5 ikon daha çıkıyor. Bunlardan ortada bulunan televizyon resmine kliklerseniz maçlarda replay olup olmayacağını belirleyebilirsiniz. Gitar resmine bastığınızda müziği açıp kapatabilirsiniz. Hakem resmine bastığınızda maç sırasında hakem olup olmayacağını ayarlayabilirsiniz. Paten bulunan resme bastığınızda ise oyunu patenle veya patensiz oynayabilirsiniz. Kupa resmine bastığınızda üstündeki sayılar değişecektir. Bu sayılar kupa statüsünü belirler. Buradan da çıktıktan sonra başka bir ekrana geçiyorsunuz ve karşınıza 4 tane ikon çıkıyor. Burada altta duran disket resmine bastığınızda herhangi bir disketi formatlayabilir veya save load işlemlerini yapabilirsiniz. Amiga resmine bastığınızda karşınıza yine en baştaki gitar resmi ile kupa resmi çıkacaktır. Sağda bulunan ikona bastığınızda toplam 6 grupta bulunan takımların istatistiklerini görebilirsiniz. Üstte bulunan adam resmine basarsanız kendi takımınızı seçiyorsunuz ve oyuna başlıyorsunuz. Takım seçtiğinizde bu sefer de karşınıza 5 ikon çıkıyor. Bunlardan sağ tarafta, sırıtan bir surat resmi var. Bu surat resmine bastığınızda takım oyuncularına yemek yedirebilir veya müzik dinletebilirsiniz (maçtan önce morai kazanmaları için). Alttaki ilk yardım resmine bastığınızda (yazının başından beri "bastığınızda"sözünü kullanıyoruz. Burada herhalde mouse ile klikleneceğini anlamışsınızdır) takımdaki sakat oyuncuları görebilirsiniz. İlk yardım çantasının yanında bulunan ikona bastığınızda oyuncuların saha içindeki dağılımlarını ve herhangi bir mevkiide oynayan oyuncunun fiziki durumunu

görebilirsiniz. Sağda bulunan ikona basarak taktik belirleyebilirsiniz. Burada toplam dört tane taktik mevcut. Üstteki oyuncu resmine bastığınızda takımdaki oyuncu lara istediğiniz görevi verebilirsiniz. Mesela birinci oyuncuya şut atma görevi veya sadece kayma görevi verebilirsiniz. Oyuncuyu vurucu olarak isterseniz, sağda bulunan sopa ikonuna basıyorsunuz ve oyuncu vurucu görevini üstlenmiş oluyor.

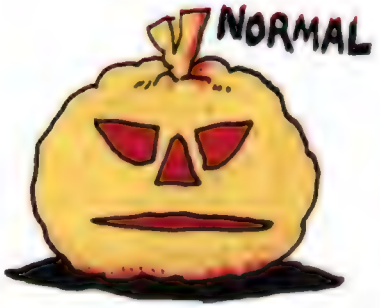
Evet bütün bu kısa açıklamalardan sonra oyunun oynanışına dönelim. Maç başladığında oyuncular orta sahaya geliyorlar ve hakemin düdüğüyle maç başlıyor. Oyun burada Blades Of Steel'.den daha akıcı ve scrolling daha iyi. Üstelik bunda kavga çıktığı zaman Blades of steel'da olduğu gibi oyun boks maçına dönmüyor. Sadece bir grafikle olay geçiştiriliyor. Oyunda rakipten top kapmak için yanına gidip bir kere ateşe basmanız yeterli. Top sizdeyken ateşe uzun süreli basarsanız, top daha hızlı gider. Bilgisayarla oynarken dikkatli olun çünkü bilgisayar bayağı iyi oynuyor. Bu oyunda kaleciler o kadar kolaylıkla gol yemiyorlar bu da oyunu daha zevkli bir hale getiriyor. Oyun sırasında Fi tuşuna basarsanız maç sırasındaki oyuncuların isimlerini görebilirsiniz. Oyunda, maç sırasında tehlikeli bir hareket yaptığınız zaman hakem o oyuncuyu cezalandırıyor ve dışarı yolluyor. Tabii bunda futbolda olduğu gibi oyuncu ebediyyen dışarıda durmuyor.Birkaç dakika sonra oyuna dahil olabiliyor.

Oyun olarak Face Off benden iyi not almayı başardı diyebilirim. Grafikler oldukça iyi, ses ise idare eder; ancak müzikler için aynı şeyi söyleyemem (Ben oyunun müziğini dinlememek için kulaklığı takıp Metallica dinliyordum). Oyunu daha önce Hill Street Blues'u yapan Krisalis firması yapmış. Birkaç gün eğlenmek istiyorsanız size face off'u öneririm, üstelik tek disket daha ne duruyorsunuz?

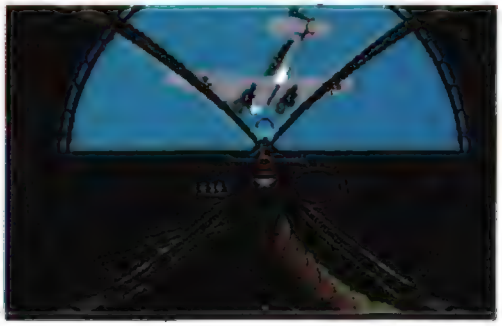
Hepinize mutlu bir ay dileklerine geçmeden önce son sayfada sizlerin karşısına geçen Kommodor abi, her ay dergiden bazı haberler vermekte. Biz de değişiklik olsun diye bir haber de biz verelim dedik. Şimdi sıkı durun. Geçen ay yüksek volüm'de rap dinlemekte olan Kommodor abiniz maalesef öldü... Ama yapılan yoğun bakım sonucu kulağına M.C Hammer öldü dediğimizde hemen uyandı ve dergideki görevine devam etmek üzere yollara düştü.

Evet bu aylık da bu kadar. Önümüzdeki ay tekrar buluşmak üzere, HOŞÇAKALIN.

GRAFİK	% 70
SES	%55
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	%70



BATTLE OF BRITAIN
THEIR FINEST HOUR



F. Kağan GÜRKAYNAK

Merhaba... Umarım geçen sayıda verdiğim açıklamalardan yararlanmışsınızdır Bu ay Battle Of Britain oyunumuzun temel uçuş manevraları ile başlayıp bitireceğiz. Hazır mısınız?

Ç. **Temel uçuş manevraları, İniş ve kalkışlar:**

Tüm formaliteleri seçtik, uçuşa başlayabiliriz artık. İlk olarak harita ve kod işleri ile ilgilenerek düşmanlarınızın (varsa) nerede ve ne durumda olduklarını araştırdınız. gösterge panelinde neyin ne olduğunu buldunuz, kısaca hazırsınız.

Oyunu üç şekilde kumanda etmek mümkün. Bunlar: *Klavye, Joystick* ve *Mouse.* Çoğu oyunun aksine, bu oyunda en rahat kontrolü mouse ile yapabiliyorsunuz. Uçakla en iyi manevra yapmanın yolu mouse'u kullanmak. Ancak size çok zor geliyorsa, bir joystick ile de idare edebilirsiniz. Oyunda pilot kumandası var. Yani geri çekince uçağın burnu kalkıyor, ileri ittirince burnu iniyor. Sol ve sağ hareketlerde ilgili yönlere dönebilmek için. Bu oyunda hava frenleri ve pedal kaymaları yok. İniş ve kalkışlar da, bu tür bir oyunda görebileceklerinizin en basiti. Kalkış için son güç verin, hızınız **100 mili** aştıktan sonra yavaşça burnu kaldırın; **"Your Plane is now Airborne"** yazısının ardından, eğer hızınız düşmüyorsa, tekerlekleri ve flapları yukarı toplayın, uçuş yüksekliğine gelince gücü normal seviyeye (%70-%80) arasına getirin.

Uçuş sırasında özellikle 3, 4, 9 numaralı göstergeleri gözünüzün önünden ayırmayın. Hızınız 100 milin altına gelince (bunu motorun kalınlaşan sesinden de anlayabilirsiniz), uçağınız **Stall'a** girecektir. Herhangi bir hava manevrasına girdiğinizde, kontrollerden dolayı kaymalar olabilir, bunu takip edebilmek için yapay ufuk çok önemli. Yüksekliğiniz, oyunda kestirilmesi en zor olan ölçü. Özellikle deniz üzerinde boğuşurken bu göstergede ne yazdığını her zaman bilmelisiniz.

Standart manevralarınıza **Brake Turn** manevrasını mutlaka ekleyin. Sert dönüşü yapabilmek için uçağı dönmek istediğiniz tarafa yatırın, yatayla 90 derece açı yapınca mouse'u veya joysticks kendinize çekin. Mouse sahipleri, bu hareketi yapmak için mouse'u en alta kadar çekin, mouse'u sıkı tutarak kaldırın ve koyabileceğiniz kadar yukarı koyun ve yine masada çekebileceğiniz kadar aşağı çekin. Bu hareketi öğrenince işiniz çok rahatlayacak.

Oyunda iniş basit, hatta gereksiz. İnmek yerine dost hava sahasına girip (W ile nerede olduğumuzu öğreniyoruz) Q tuşuna basmak yetiyor. Bu hareket, gerçek bir inişle aynı anlama geliyor. Ancak zevkine istediğiniz havaalanına inebilirsiniz. Hızınızın **200'ün** hatta 150'nin altında ve iniş açısının makul seviyelerde **(0-1-2** bin feet/dakika) olması yetecektir. İniş basit olmasına basit ama, dikkatsizlik sonucu kolayca ölebilirsiniz, tamamlanan inişin ardından yine Q tuşuna basmanız gerekiyor.

D. Görevler:

İngiltere savaşında Almanlar, ingiltere üzerinde haya üstünlüğüne sahip olmayı denemişler, İngilizler de karşı koymuşlardır. Neredeyse tüm savaş boyunca İngilizler saldıran Almanları karşılamışlar, kendileri Fransa topraklarında bulunan Alman üslerine saldıramamışlardır. Almanlar, ingilizleri yenebilmek için erken uyarı radar sistemlerini **(RDF),** hava alanlarını, hava komutanlıklarını ve uçak fabrikalarını yoketme yoluna girmişler, sonlara doğru sivil hedeflere yönelmişlerdir.

Oyundaki görevler, bu tarihsel saldırılara uyarlanmıştır. Bir görevin en önemli kısmı, temel bir amacının bulunması ve grup çalışması gerektirmesidir. Alacağınız puan, sizin değil gurubunuzun başarısına bağlıdır. Bu yüzden grup içinde göreve göre size düşeni yapmak ve mümkün olduğunca asıl hedefe yönelik yardımlarda bulunmanız gerekir. Herhangi bir görevden sağ dönmek veya birkaç uçak düşürmek kolaydır. Önemli olan görevi tamamlayabilmektir. Şu örneği düşünelim: BM09 ile Ju-88'leri koruyorsunuz. Burada amacınız saldıranları düşürmek değil, Ju-88'lere saldırılmasını önlemek. İyi bir hava savaşçısı iseniz, saldıran üç uçağı düşürebilirsiniz. Ama önemli olan bu üç uçağın Ju-88'e yaklaşmasını önleyebilmek. Alacağınız puanın büyük kısmını bombardıman uçağının attığı bombaların isabet oranının etkilediğini hatırlatayım.

Bazı görevler oldukça esnektir. Bunlar hava savaşını içeren, bombalama ve koruma amaçlarının olmadığı görevlerdir. Burada istediğiniz gibi davranabilirsiniz. Yine de bazı hava savaşlarında liderinizi korumanız istenecektir. Özellikle üstün bir düşmana karşı uçuş tekniğinizi liderin tekniği ile sınırlayan bu görevler, en zor görevlerdir diyebilirim. Ancak en büyük zevki Campaignler verecektir. Burada sadece kendi gücünüzden haberdar olabiliyorsunuz. Düşmanın nereden ve nasıl geleceğini kestirmeniz mümkün değil-

E. Hava Savaşı:

Battle of Britain, belki de bugüne dek yazılmış en iyi hava savaşı simülasyonudur. Oynadığım başka hiçbir oyunda karşımdaki düşman bu kadar iyi değildi. Verdiği atmosfer bir yana, taktik olarak da en zengin hava savaşı simülatörü tartışmasız Battle of Britain.

Savaş boyunca çeşitli uçaklarca uygulanmak üzere çeşitli taktikler denemiş ve uygulanmıştır. Oyunda ekrana getirilebilecek uçak sayısı 15 olduğundan, çok uçaklı taktikler yer almıyor.

Savaşabilmek için ilk şart, düşman olmasıdır. Oyunu ilk defa oynayanlar düşman ve dost uçaklarını ayırd ederken zorlanırlar. Düşmanı ayırt etmenin en pratik yolu: İngiliz uçakları her zaman aynı renktedir (Kahverengi, yeşil), Alman uçakları çok farklı renklerde ve tiplerde olabilirler.

Her ne durum olursa olsun, hava savaşında en önemli unsur düşmana göre konumdur. Konumda en zor kazanılan yükseklik olduğundan savaşa başlandığında* en çok özen, bu avantajın kullanılmasına verilmelidir. Tırmanan bir uçak çok yavaşlayacak, belirli bir dereceden çok burnunu kaldıramayacaktır. Yüksekte olan ise aşağı istediği açıdan saldırabilir ve çok yüksek hızlara erişebilir.

Düşmana ateş edebilmek için önce onu görmeniz daha sonra silahlarınızın önüne getirebilmeniz ve son olarak da orada uzun süre tutabilmeniz gerekir. Aynı durumun öbür kişisi olarak, düşmanın silahları önünde olduğunuzu mümkün olan en kısa zamanda farketmeniz, atış alanından çıkmanız ve size ateş edeni (Size ateş edebildiğine göre menzil içinde ve çok yakınlarda bir yerde olmalı) silahlarınızın önüne getirmeniz gerekir.

Bu bölüm altında bazı durumları ve savaş şekillerini göreceğiz.

a. VIC
b. Schwann
c. Head-on
ç. Dogfight, Trail-Chase,Deflection
d. BM 09
e. BM 10
f. Spitfire
g. Hurricane
ğ. Diğer uçaklar
h. Koruma

diği için çok etkilidir. Uçakların birbirlerine uzak olmaları, uçmayı kolaylaştırır ve konumları sayesinde birbirlerinin ölü noktalarını daha iyi gözleyebilirler.
Schwarm'in önünden kaçmak kolay değildir. Uçaklar çok geniş bir alana yayıldıklarından, ne yaparsanız yapın etrafından dolanamazsınız. £or, ancak güzel bir yol, schwarm'da gelen uçakları bir taraftan yarmayı denemektir. Bu bir uçağa **Head-On** gelmeniz demektir, ancak kaçmaktan daha iyi sonuç verir. Bu düzen dağıldığında birbirini koruyan ikişerli gruplara ayrılır. Gruplar ayrı yerlere dağıldıklarından, düşmanı da dağıtırlar. Gruplar ikişerli olduklarından birinin arkasına takılacağınız zaman dikkatli olun, diğerinin nerede olduğunu araştırın, ondan sonra saldırın.

Oyunda görevler sırasında hiç bu düzenle karşılaşmıyorsunuz. Sadece **Rotte** adı verilen ikişerli guruplar geliyor. Ancak Campaignlerde durum her zaman bu şekilde olmuyor. İngiliz uçakları da bu düzeni kullanabiliyorlar.

c. Head-On: Kafa kafaya demek olup, iki veya daha fazla uçağın karşılıklı birbirlerinin üzerine gitmeleri anlamındadır. Head-On, silah üstünlüğünüz varsa kullanılabilecek bir saldırı şekli. Tek aksayan yanı, siz ateş edebildiğinizde düşmanın da size ateş açmış olmasıdır. Uçağınızın yara alma tehlikesi çok büyüktür, ancak iyi bir nişancı iseniz, bir uçağı en çabuk yoldan indirebilirsiniz. Bu taktiği kullanmak için, ya çok fazla düşmanınızın var olduğu ya da aceleniz olduğu durumları bekleyin. Her uçak size Head-On girmeyecektir. Tek başınıza iseniz, VİC'ten kurtulur gibi Head-On'dan kaçabilirsiniz. Head-On girerken, mümkün olduğunca bir baraj ateşi açın ve düşmanı durdurun. Alman uçaklarında 20 mm'likleri mutlaka.kullanın.

Eğer İngilizseniz Bf-110'a Head-On girmeyin. Bf-110 iseniz, sadece İngilizlere Head-ON girin.

1. Bilgisayar taktikleri;

a. ***VİC:*** İngilizlerin kullandığı klasik avcı düzeni. Ortada bir uçak ileri çıkar, kenarlara iki adet uçak gelir ve kanat kanada uçarlar. Bu şekilde bir V halini alırlar. Üçten fazla uçakla oluşuyorsa, yeni üçlü guruplar oluşturulmaya çalışılır VİC'in en önemli özelliği, uçakların bir arada olmasından kaynaklanan yüksek atış gücüdür. Üç Spitfire VIC, uçarken 24 adet makinalı taşıyor demektir ve önden nişan almadan açtıkları ateş bile çok tehlikeli olabilir. Dezavantajı ise (gerçek hayatta) pilotların sağı solu gözlemekten çok uçakları o mesafede birbirlerine çarpmadan uçurmak zorunda kalması ve yoğun olduklarından çok daha önce görülebilmeleridir.

Bir VİC i durdurabilecek veya etkileyebilecek bir potansiyeliniz varsa, VİC dağılmayı deneyecektir. Ancak silah olarak üstün değilseniz, doğrudan üzerinize gelecektir. Üzerinize gelen bir VIC'i durdurmaya çalışmak akıllıca olmayacaktır (göreve devam etmek istiyorsanız). En iyisi kaçmayı denemek, mümkünse VİC'in arkasına dolanmak olacaktır. VİC'in üzerinde iseniz, zaten size doğru saldırmakla fazla birşey elde edemez, kolayca kurtulursunuz (bu durumda VİC'ten yaklaşık iki kat hızlı olacaksınız). VİC'in klasik hücumu, hafif yukarıdan üzerinize dönerek gelmektir. VİC'in geliş yönünden çekilin, ama sakın arkanıza almayın; sabit olmayan sağlı sollu hareketler yapın ve burnunuzu mümkünse aşağı indirin, bu size hız kazandıracak ve VİC'in atış zamanını kısaltacaktır. Fazla oyalanmadan hemen VİC'in arkasına geçin **(Half Loop** veya **Break Turn).**

VİC kendisine ateş edildiği zaman dağılır. Genelde orta yukarıya, sol sağa ve sağ sola kaçar. Burada acele etmelisiniz. Zira uçaklar çok kısa zaman içinde birbirlerinin arkalarını koruyacak hale girecekler ve mümkünse VIC'i kurmaya çalışacaklardır. Eğer birini takip edeceksenız, acele edin, hızlı nişancıysanız arkadaşları yetişemeden onu indirebilirsiniz. Ben şahsen orta yükseleni avlamayı denerim. Yükseldiği için en arkada o kalır ve öbürleri tur atana dek arkası boş kalır.

b. Schwarm: Almanların İspanya savaşında geliştirdikleri dağınık düzen. İkişerli iki gruptan oluşan, geniş alana yayılmış bir düzendir. Uçakların, nasıl dizileceğinin temel esasları vardır ve masabaşında değil, savaşan pilotlar tarafından geliştiril-

Ç. Dog Fight, Trail-Chase, Deflection: Uçakların havada boğuşması demek olan dogfight, rakibin arkasına takılma ve menzile girebilmeyi öngörür. Rakibi takip edebilecek manevraları tecrübe ile kazanacaksınız. Ancak önemli bir kaç konuyu açıklamam lazım. Rakibi yakından takip ederken hızınızı kontrol edin. Tepeden dalarak geliyorsanız, bu o kadar kolay olmayacaktır. Bu yüzden tepeden dalıyorsanız ateş edip, atış sahasından çıkmak üzereyken Break Turn ile hemen o doğrultudan uzaklasın, aksi takdirde kurbanınızın topları önüne gelirsiniz. Bir uçağı takip ederken size ateş edilirse hemen ama hemen oradan uzaklasın. Uçak vizörden çıkmaya başlamadan ateş etmeyin.

Dog-Fight sırasında bir uçağın düz olarak arkasında kalmak her zaman mümkün olmuyor. Uçakları hareket halinde iken vurmak gerekebilir. Burada sık yapılan hata, vizöre göre ateş etmektir. Mermiler hedefe ulaşana.dek belirli bir zaman geçer. Bu zaman içinde düşman hareket edecektir. Bu hareketi hesaplayarak uçağın gideceği yere ateş etmeyi öğrenmek çok önemli. Deflection adı verilen bu tekniği kullanırken emin değilseniz, kısa aralıklarla ateş edin. Uçaktan parça almaya başlayınca hedefi tutturduğunuzu anlayacaksınız.

Oyunda uçakları vurduğunuz yer önemli. Motora gelen isabetler çok daha etkili sonuç veriyor.

d. Bf-109: Hızlı ve çok iyi manevra yapabilen bir uçak. Tek kötü tarafı çabuk yara alması ve düşmesi. Ayrıca Spitfire'den biraz daha yavaş. Yani Spitfire'ı-aynı irtifadan kovalayamıyorsunuz. 20 mm'lik topu olması bu uçağa Head-On girilmesini zorlaştırıyor. Yakıtının az olması, bu uçağın fazla içerilere sokulmasını engelliyor.

e. Bf-110: Burnunda korkunç bir silah gücü taşıyor. Kesinlikle önünde durulmaması gereken bir alet. Tek sorunu yavaş olması ve manevrasının diğer avcılara oranla çok düşük olması. Koruma görevlerine gelmiyor, çünkü bombardıman uçakları etrafında hızlı yer değiştiremiyor. Bilgisayar bu uçağı düşman olarak çok etkili kullanıyor. Ancak dost uçak olarak kolay kayıp veren bir uçak. Dayanıklı ve uzun menzilli olması, bu uçağın iyi özelliklerinden. Arka topçusu her ne kadar burun kadar iş yapmasa da, uçağın arkasına sokulup yaklaşmanızı engelliyor. Uçak en güzel alttan vuruluyor. Arkasına takılınca aşağı dalın ve mesafenin kapandığını düşündüğünüz an yukarı çekin; elinizde ne varsa acele kullanın.

Kendiniz kullanınca, arka topçuyu otomatiğe alın. Arka ateşe başlar başlamaz arkaya dönün. Mümkün olduğu kadar toplarınızla hızlı vuruşlar yapın. Uçağınızla başkasının peşine takılamazsınız. Ancak içine dönerek ona yaklaşabilirsiniz. İçine dönerken tabii ki Deflection: Makinalı ile ateş edin, parça alır almaz 5 adet top ve gümmmm.

/. ***Spitfire:*** En hızlı uçak. Manevrası BF-109'dan kötü. Düşman Spitfire kullanırken arada sırada Spit'i havaya dikecektir. Bu arada Spit çok yavaşlar ve kolay hedef olur. Spit'in ateşi, top haricinde tüm ateşlerden etkilidir. Kolay yara alır ve düşer. Bombardıman uçaklarından çok avcılara karşı kullanın.

g. ***Hurricane:*** Hurricane yavaştır. ve hantaldır, ama iyi uçaktır. Ufacık olması, neredeyse her uçağın içine dönebilmesini sağlar. Bu uçakla avcı takip edemez, tırmanamazsınız. Ancak dayanıklı ve çevik bir uçak olarak idealdir.

ğ. Diğer uçaklar: Ju-87, önde pilotça kullanılan makineliye ve arkadan ateş eden makineliye sahiptir. Çok nazik bir uçaktır. Hiç isabete gelemez. Bu yüzden çok iyi korunması gereklidir. Avcı olarak pek bir işe yaramaz. Ancak makinalıları bazen avcılık yapmasına izin verir. Bu uçakla, arkanıza avcı almayın, (dar dönüşlerle kaçın) Head-on kesinlikle girmeyin ve ateş edeceğiniz zaman nişan almaktan çok baraj ateşi açın. Eğer arkadaşlarınızla yanyana uçmayı becerirseniz, toplu ateşinizle kendinizi koruyabilirsiniz.

Ju-88, avcı olarak da görev yapmış bir uçaktır. Manevrasının diğer bombardıman uçaklarına göre daha iyi olması nedeniyle ve daha dayanıklı olduğundan, uçakları avlayabileceğiniz bir uçaktır. Rakiplerinizin içine dönerek ya otomatiğe güvenebilir ya da hemen ön makinalıya geçerek uçağı düşürebilirsiniz. Tek yapamadığınız hareket, tırmanmaktır. Bu hareketleri mümkünse bombayı atıp denize ulaştıktan sonra yapın.

h. ***Koruma:*** En zor iş, bir uçağı korumaktır. Kendi başınıza kalsanız bir VİC'ten kurtulmak çok kolay olabilirdi. Ancak burada kaçmamanız, adamları püskürtmeniz gerekmektedir. Eğer işini hemen bitirebiliyorsanız durmayın. Ancak kesinlikle takibe girmemelisiniz. İşin kötüsü, saldıranlar uçaklara sağlı sollu girdiklerinden bir taraftan geleni hemen kovarak diğer tarafa yetişmek ve onları kovmak gerekir. Herhangi bir tarafta oyalanırsanız, koruyacağınız uçağı kaybedebilirsiniz. Temel taktik, gelen uçaklara silah üstünlüğü varsa Head-On girmek veya kısa süreli baraj ateşi açmaktır. Düşmana saldıran uçaklar, sizinle fazla ilgilenmeyeceklerdir. Bu, savunma hareketlerinden sizi kurtaracaktır. Ancak saldırı ekiplerinden bazıları avcı korumalarına karşı uçaklar ile gelirler. Bu uçaklar sadece sizinle ilgileneceklerdir.

Koruyacağınız uçak ne kadar yavaş olursa olsun, asla zıt yönüne gitmeyin. Zira bu harekel sizi uçaktan çok uzaklaştıracaktır. Mutlaka uçakla güneş arasındaki düşmanları kollayın. Koruyacağınız uçak bunları göremediğinden kendini savunamayacaktır.

Baraj ateşi açtığınızdan mermileriniz çabuk bitecektir. Dikkatli olun. (Kim kolay dedi ki??)

ı. Bilgisayar taktikleri: Bilgisayar tarafından kullanılan çok iyi taktikler var. Bunlardan ilki, sizi aşağıya çekecektir. Uçak neredeyse deniz hizasında toparlanacak, siz ise arkasından daldığınızdan ve altimetreye bakmadığınızdan, durumu kavrayana dek denize saplanacaksınız. Spitfire'lar hızlarına güvenerek arkalarına takıldığınızda sizi savaştan uzaklaştıracaklardır Yunuslama hareketi de çok kullanılan bir taktiktir. Arkasına takıldığınız uçağı vurmanızı çok güçleştirir.

Rakiplerinizi asla küçümsemeyin. Bazıları harika hareketler, burgular, ters uçmalar, ters ve düz looplar, yoyolar ve çok iyi zamanlanmış Break tümler yapacaklardır. Savaşa yeni gelen uçaklar hemen duruma ısınamayıp çok hata yapacaklardır. Hava savaşında elinizi çabuk tutun. Aynı anda dörtten fazla düşman uçağı varsa, taktik ve plan sizi kurtarmayacaktır. Rasgele açılan ateşlerden kurtulamayacaksınız. İşin kötüsü, zar zor yetiştirdiğiniz birçok pilotu bu yüzden kaybedebilirsiniz. Zira dost pilotlar çok yayılan savaşlarda kontrolü kaybediyorlar.

F. Bombardıman:

Uçak düşürerek savaş kazanılmaz. Hücum edecekseniz, bomba taşımak zorundasınız, iki tür temel bombalama var: Pike ve sabit yükseklik. Pike bombardıman ile uçağı **70** dereceye kadar, hatta hakim olabilecekseniz 90 dereceye kadar dikip hedefi vizörde ortalayarak bombayı **2500-200** feet arasında bırakmak daha sonra yere çakılmadan uçağı düzeltmek gerekir. Pike yapacak uçaklar kontrolü kaybetmemek için hava frenleri kullanırlar. Kötü olan, bombayı attıktan sonra ikinci bir pike için yükseklik kazanamamanız olacaktır. **Ju-87** ve **Ju-88,** normalde pike yapan uçaklar. Ancak ben size pikeyi ve 300 feetten bomba atmayı, her uçakla denemenizi tavsiye ederim. **Ju-87** kullanırken tek fark, avcılardan kaçmanız gerekmesi. Diğer uçaklar çok iyi korunduklarından ve sağlam olduklarından, durum çok kötüleşmemişse kaçmanıza gerek kalmaz. Bu uçaklarda, uçağı otomatiğe almak da mümkün. Böylece dümdüz gider ve bombalarla daha rahat uğraşabilirsiniz. Bombardıman uçaklarında pilot da bomba atabildiği gibi, B tuşu ile alttan bombacının görüntüsünü alabilirsiniz. Buradan da uçağa yön vermek mümkündür. Temel göstergeler burada da mevcuttur. Gelelim nişan almaya: O yuvarlaklarla nişan alabilmek için tek kural var, deneyerek bulmak. Bu amaçla Training uçarak ve unlimited ammunition alarak sabit yükseklik ve hızda bombaları atın. Tam isabeti hangi noktada sağlayacağınızı bulun ve ona göre oyunda tam o yükseklik ve hızda hedefi ortalayarak bombaları atın! Ben şahsen **200-500** feet arasına iner, diğer uçakların nereyi bombaladığını seyreder, döner ve pilot kabininden bombaları teker teker atarım. Bu yükseklikte kendime göre bir noktam var (hedefe daha gelmeden). Buradan bombayı bırakınca, ben hedefin üzerinden geçerken bomba da yere inmiş oluyor. Bu ayarı yapabilmek ve hangi binaların sağlam olduğunu görebilmek için Replay kamerasını kullanmanızı tavsiye ederim.

G. Campaign oynamak: Oyuna renk katan öğelerden biri de Campaign seçeneği. Bu seçeneğin altında üç seçenekle karşılaşacaksınız. Bunlar 'Start New Campa-ign Directing RAF', İngilizleri komuta ederek yeni bir campaign yapma; **'Start New** Campaign Directing **Luftwaffe',** Alman hava kuvvetlerini komuta ederek campaign oynama ve son olarak Conti-nue Campaign' ile daha önce başlanmış olan Campaignleri sürdürebilme seçenekleri. Campaigner için Pilotları (ve daha sonra göreceğimiz Replay'leri) kaydetmek için kullandığınız DOS Formatlı ve ismi BOB-DATA olan diskete ihtiyacınız olacak.

Campaign oynarken ufak bir hava gücü ile hafta hafta savaşlar yapacaksınız. Bu hava savaşlarında bir uçağı yönetebileceksiniz. Alman hava kuvvetlerini oynadığınızı varsayalım. Dört uçakla saldırılar düzenleme şansınız var. Elinizdeki mevcut uçaklara göre bir taktik geliştirerek istediğiniz hedefe yönelebileceksiniz. Eğer başarılı olursanız, o gün saldıran benzer kuvvetteki üç grup da başarılı olacaktır. Bu şekilde yavaş yavaş ilerleyerek, düşmanı ekimden önce yenilgiye uğratmanız gerekecek. Bunun için havaalanların %35'ini veya pilot ya da uçakların %50'sini yok etmeniz gerekiyor. RAF uçarsanız, Almanların o gün saldıracakları yer gösterilecek, sizden orayı korumanız istenecektir. Başarılı olursanız, o günkü tüm saldırılar benzer başarı ile durdurulacaktır. Burada amaç, ekim sonuna kadar dayanmak.

Campaign oynamak için temel şart, çok iyi pilotlar yetiştirmek (sayılarının fazla olmasında yarar var), tüm uçak ve görevleri tam anlamıyla kullanıp bitirebilmek. Oyunda karşınıza ne çıkacağını bilemiyorsunuz. Ancak bilgisayar, taktiğini size göre kuruyor. En güzel yanı ise, uçakların sırayla gelmeleri. Oyunun başında sadece Ju-87 ile bomba taşıyabilirken, sonra **Bf-110, E/4B** daha sonra **Do-17** ve **Ju-88,** en son olarak **He-111** gelecektir. Bu yüzden tüm uçaklar ile aranızın iyi olması gerekiyor. Oyunun başında, görev haritasının ben-

zerini görüyoruz. Alt taraftaki tuşlar, görev haritasındaki görevleri görüyorlar. Sadece **Briefing'den** düşmanın durumunu ve en üstte ana saldırıyı ve buna bağlı yapılacak saldırıları görebilirsiniz. Sağ üst köşede ise Uçuş guruplarını görüyorsunuz **(Flight Group).** Bir uçuş grubu bir tür uçaktan oluşur ve ortak hareket ederler **(Schwarm'da** BM 09 için bir Flight Group'a 4 **Bf-109** koymak lazım). Bu grupların ilki **(FG** 1), sizin uçtuğunuz uçağı içeriyor. Uçak sayısı kadar Flight Group yapabilirsiniz. Campaignde ne olursa olsun en fazla iki tür uçak kullanabilirsiniz.

Flight Group oluşturabilmek için, Flight Group tuşu ile istediğiniz grubu seçmeli ve en azından bir uçak atamalısınız. Elinizde kalan uçak sayısı yukarıda yazıyor. Oluşturduğunuz gruptaki uçakları belirlemek için Plane Type tuşuna basmanız gerekiyor. Number of Planes, gruptaki uçak sayısını belirliyor. Bir grubu oluşturabilmek için, mutlaka uçak içermesi gerekiyor. Formation, uçakların ne şekilde uçacağını gösteriyor. Tek uçakla bir anlamı yok. **Astern,** arka arkaya ve **Abreast,** yanyana, diğerlerini ayrıntılı olarak açıkladık. Bundan sonra, **Orders** ile bu grubun ana görevi belirleniyor. Avcı için:

CAP Free Range: Uçak grubu serbest olarak avlanacak, başka bir grubu korumaktan çok uçak avlayacak.

Close Escort Level: Uçak grubu, belirtilen gruba refakat edecek.

Close Escort Above: Uçak grubu, belirtilen gurubu yukarıdan koruyacak. Bu avcı lara hız avantajı sağlarken, uçakları biraz daha uzakta tutuyor.

CAP Priority Bombers: Uçak grubu bombardıman uçaklarına saldıracak, avcı lara takılmamaya çalışacak.

CAP Priority Fighters: Uçak grubu av cılara saldıracak ve bombardıman uçaklarına işleri biterse saldıracak.

Dive Bomb+Strafe: Jabolar için bomba atma ve yerdeki u-çakları vurma görevi.

Bombardıman uçakları için ise, Dive Bomb (pike bombardıman) ve Level Bomb (sabit yükseklik bombardımanı) çeşitleri mevcut.

Gruplar oluştuktan sonra, her gruba bir rota çizmeniz gerekir. Bunun için sağ aittan **Begin** tuşuna basın ve haritada bir başlangıç noktası bulun. Aynı şekilde isterseniz **1-2-3-4** numaralı noktaları ve mutlaka dost topraklarda bir iniş pistini belirleyin.

Tuşların yanında bu noktalarda grubun yüksekliğini sol ve sağ mouse tuşları ile değiştirebilirsiniz. Hücum edebileceğiniz bir yere gelince, otomatik olarak o noktanın karşısında **ATK** sütununda **YES** yazısı çıkacaktır. Bunu da sol ve sağ mouse tuşu ile değiştirmek mümkün. Avcılar refakat etmiyorlarsa, belirtilen,noktalar arasında yakıtları bitene dek savaşacaklardır.

Campaignde başarılı olmak en başta o kadar kolay olmayacaktır. Çok ilginç taktikler düşünmelisiniz. Eğer Almanları oynuyorsanız (daha kolay), havaalanlarına saldırın. Başka hedeflerle ilgilenmeyin. Yalnızca korumanızdan emin olun, zaman zaman **10'a** kadar düşmanla karşılaşabilirsiniz. Kendi kullandığım en ilginç taktik; tek bir avcı ile İngiltere kıyısından başlamak ve havaalanından **3 Stuka** kaldırarak pike bombardımanı yaptırmaktı. Avcı havada tüm ingilizleri temizledi, Stukalar 20 dakika sonra geldiklerinde tek bir uçak kalmamıştı ve bombalarını rahatça attılar. Pilotlarınız iyi ise, mümkün olduğu kadar tekli gruplara ayırın. Eğer o kadar iyi değillerse, gruplayın. Görev sonunda durum bildirilecek ve devam etmek isteyip istemediğiniz sorulacak.

G. Görev yaratmak ve tasarlamak, Mission Builder:

İkinci disketteki Mission Builder ile kendinize ve arkadaşlarınıza ilginç görevler yaratabilirsiniz. Bu görevleri yine **BOBDATA** disketine kaydetmeniz gerekiyor. Görev yapmak, aynı Campaignlerde hücum planı hazırlamak gibi. Tek fark burada düşmanları da ayarlamak zorunda olmanız. Herhangi bir uçuş gurubunu düşman yapabilmek için, **Plane Type'da** düşman uçaklarından seçmeniz gerekiyor. Kendi tarafınızı değiştirmek için ise, Flight Group 1 'in uçaklarını değiştirebilirsiniz. Sınırlama olarak 15 uçak seçeneği ve sadece üç tür uçak kullanabilmeniz var. Campaign'in aksine, burada birden fazla hedefe saldırabilir ve uçuş gruplarına **Waves** seçeneği ile grup tükenince kaç defa daha yerine yenilerinin geleceğini belirleyebilirsiniz. Bu sayede bir uçağa karşı 5x14=70 uçak gelebilir (Mesela dedik). Konvoyları da seçeneklerle kolayca yerleştirmek mümkün. **Settings** başlığı altında, kendi uçağınızın görevdeki özellikleri mevcut. İyi bir görev oluşturmak o kadar kolay değil. Çok zaman ve deneme istiyor. Ancak kolayca adamlarınızı eğitebilecek basit görevler çıkarabilir, Campaignlerde denemek üzere taktik görevleri hazırlayabilirsiniz. Merakınızı da giderecek görevler tasarlanabilir; örneğin tek bir Spitfire, üzerine aynı anda gelen 15 **Messerschmitt'e** kaç saniye dayanabilir ya da 5 **He-111'i** kaç saniyede düşürürüm gibi merakları olanlar, meraklarını giderebilirler. Bunun yanında, arkadaşlarınızla sık sık karşılıklı görev hazırlayarak iddiasına oynarız (Belirli sınırlamalar koymak şart).

Görevi kaydetmeden önce, üst tarafta bulunan isim hanesini doldurmanız gerekiyor.

H. Replay kaydetmek, izlemek ve kullanmak:

ingiliz savaşında komutanlar pilotların başarısını belgeleyebilmek için, bir ara uçaklarına kamera yerleştirmişlerdi. Bu mantığın üzerine geliştirilen Replay seçeneği, oyunun keyifli seçeneklerinden. Oyun esnasında C tuşuna basarak, **100** saniyeye kadar Replay'ler kaydedebilir ve oyunu bitirmeden R tuşuna- basabilirsiniz. Ekrana **Replay** ekranı gelecektir. Sol ve sağ tarafta uçak bilgilerini içeren iki sütun, sol altta yükleme, kayıt ve isim için bir panel altta teyp kontrolüne benzer tuşlar hemen sağında kamera yön tuşları ve en sağ altta değişik hedefleri gösteren tuşlar ile en alt ortada bakış açısı türleri var.

BOBDATA disketine sonradan inceleyebilmek için (isim vererek) kaydedebileceğiniz Replay'de uçağınızı ve tüm diğer uçakları her yerden izlemeniz mümkün. Teyp kontrollerine benzeyen kontrolleri teybinizin el kitabından öğrenmek mümkün. Sadece **Rew** filmi başına kadar geri alır. Alt taraftaki yer seçenekleri, görüntünün kokpitten mi **(COCKPIT),** uçağın arkasından mı **(CHASE)** yoksa serbest herhangi bir yerden mi **(FREE)** olacağını gösterir. FREE'yi seçerseniz, sağda kalan oklarla kamera bakış açısını, daha sağdaki oklarla kameranın yüksekliğini ayarlayabilir ve dörtlü okların ortasına basarak bakış yönüne doğru ilerleyebilirsiniz (yatay olarak). Sağ tarafta kalan seçeneklerden **YOU** ile kendinizi, **AIR** ile çeşitli hava hedeflerini, **GRND** ile saldıracağınız yer hedefini ve **BOMB** havadaki bombaları görebilirsiniz. Sol üst taraftaki bilgiler size aitken sağ taraftakiler başka bir uçağı izliyorsanız, ilgili uçağa aittir.

Görev sırasında Replay'i yükleme olanağınız yok. Ancak kayıt yapabilirsiniz.

Kayıtlarla uçuş stilinizi geliştirebilir, bombaladığınız hedeflerdeki isabet oranını inceleyebilir ve hoşunuza giden hava savaşlarınızı kaydedebilirsiniz.

Evet, benim anlatabileceklerim bu kadar. Umarım açıkta kalan bir nokta bırakmamışımdır. Bu oyun simülasyon seven herkeste bulunmalı. Benden bunun haricinde bir değerlendirme beklemeyin. Bu kadar yazıyı vasat bir oyun için yazmadım. Hepinize iyi avlar.

Wild Wheels

MURAT ŞENYÜZ

Bu ay oldukça değişik bir oyundan bahsedeceğiz. Biliyorsunuz topla oynanan oyunlar oldukça değişiktir. İnsan ayaklarıyla, eliyle oynar futbol ya da hentbol olur. Bazen başka yardımcılar da bulur. Örneğin atla oynanır polo olur. Ancak sanırım hiçbi-

riniz arabayla oynanan bir top oyunu görmediniz ve ne dendiğini de bilmiyorsunuz. **Red Rat Software,** Amiga kullanıcıları için işte böyle bir oyun hazırlamış ve adını da **Wild Wheels** koymuş. Oyunda, neredeyse araba büyüklüğündeki topu arabanızın önüne katarak sürüyor ve karşı takımın kalesine gol atmaya çalışıyorsunuz. Yalnız dikkatli olmanız lazım. Çünkü yanlışlıkla kaleye siz de girerseniz arabanız patlıyor. Aslında kullandığınız araba da tam bir araba değil. Bu oyun için özel dizayn edilmiş zırhlı ve bazen de silahlı arabalar. Evet, yanlış duymadınız silahlı arabalar da var. Gol atmak için herşeyi deneyebilirsiniz. Arabayla oynanan Amerikan futbolu da diyebiliriz bu oyun için. Kaleye topla birlikte girmemek için belli mesafede topu kendi hızına bırakıyor ve hemen yönünüzü değiştiriyorsunuz. Beşer kişilik takımlardan kurulu iki ekibin karşılaşmasında amaç

bundan ibaret.

Oyun yüklendikten sonra karşınıza **SETUP** adlı bir menü ekranı çıkıyor. Buradan oyun ile ilgili düzenlemeleri yapıyoruz. **REGISTRATION** seçeneğine girdiğinizde öncelikle yeni oyuncu isteyip istemediğinizi soracaktır. Eğer evet derseniz adınızı girebilirsiniz. Daha sonra joystick ayarını yapıyorsunuz. ***Arcade*** ve ***Professional*** olmak üzere 2 seçenek var. Arcade seçeneğinde joystick'! ne tarafa çekerseniz arabanız o yöne gidecektir. Proffessional'da ise Hot-Rod ya da Super Cars'tan hatırlayacağınız ileri itince arabanızı hızlandıran joystick ayarı var. **DIFFICULTY LEVEL** ile zorluk derecesini ***Novice, Expert*** ve ***Advancedöan*** birini seçmek suretiyle belirliyorsunuz. **DATA LİNK,** oyunun ilginç bir *özelliği.* ***No link*** *ile* tek başınıza oynuyorsunuz. *RS232y* seçerseniz modem ya da ara bağlantı ile 2 kişilik oynuyorsunuz. **'Network** ise size bir PC ile oynama şansı tanıyor. **LOAD** seçeneği daha önce kaydetmiş olduğunuz bir oyuna devam etmenizi sağlıyor. **EXIT** ile oyundan çıkıyor ve **PLAY** ile oyuna geçiyorsunuz. Eğer yeni oyuncuysanız, **1000** points ile **Alpha** League den oyunculuk yaşamınıza başlıyorsunuz. Yalnız oyuna geçmeden önce yapmanız gereken bazı işlemler var. Araba almak bunlardan ilki. Arabalar ve fiyatları şunlar; **Shrimp 1000, Tadpole 2200. Lynx 'A type 3400, Lynx B type 4100, Chewey 5250, Hot-rod 6600, Triton Centaur 7250, Leviathan 8320, The swatter 9500** ve **Collossus 10000** puanlık arabalardır. Sahip olduğunuz puana göre istediğiniz aracı satın alabilirsiniz. Bundan sonra ***Special Sheet*** adı altında bir ekranda araba hakkında size bilgi verilecektir: Yakıt türü. hızı. gücü. hızlanma ve manevra kabiliyeti. Ayrıca ekranın alt kısmındaki ekranlardan aracın ne gibi ihtiyaçları olduğunu görebilirsiniz. Ekranın sağ kısmında ise aracın genel özellikler vardır. Ekranın altındaki **Yes/No** seçenekleri ile aracı satın alabilir veya kendinize yeni bir araba bakmak için galeriye geri dönebilirsiniz. Kendi arabanızı satın aldıktan sonra, artık takımın düzeniyle ilgili ayarlamaları yaptığınız **Formation** ekranına geçiyoruz. Oyun 5 araba ile oynanıyor; ama **Killer, Blocker, Fetcher** ve **Guard** olmak üzere 4 ayrı grupta oyuncu var. **ADVANCED** ile arabaların hangisinin hangi görevde olacağını ve joystick yardımıyla sahada bulunacağı yeri belirliyoruz. Bu oldukça profesyonel bir seçenek. Bunun daha basiti olan **QUICK** ile hazır dizilişlerden birini yine joystick ile seçiyoruz. Exit ile bu ekranı da terk ediyoruz ve sahaya çıkıyoruz. Aslında buna bir arena demek daha doğru sanırım. Ekranın sağ tarafında sahayı kuşbakışı yukarıdan gösteren bir monitör var. Tüm sahayı bu monitörden kontrol edebiliyorsunuz. **'Space'** tuşu ile arabanıza yakından bakıyor veya uzaklaştırıyorsunuz. Burada 3 kademeli bir ayar sistemi var.

Top oyuna aynı basketbolda olduğu gibi hava atışıyla giriyor, aynı anda tüm arabalar deli gibi birbirlerine çarpmaya başlıyor ve topu yakalamaya çalışıyor. İlk oyunda kırmızı arabalar sizin takımınız. Yerin kaygan bir zemin oluşu ve arabaların oldukça hızlı hareket etmesinden kaynaklanan bir zorluk var. Yani istediğiniz yöne hemen gidemiyorsunuz. Ayrıca çarpışmalardan sonra arabanız uzun süre dönerek savruluyor. Topu arabanızın ön kısmına nişanlayıp yakaladıktan sonra istediğiniz yöne rahatlıkla dönebiliyorsunuz. Top joystick'in fire tuşuna basılmadan arabayı terk etmiyor ve her yöne arabayla beraber dönüyor. Tabii çarpışma anlarında durum biraz farklı. Hemen topu kaybediyorsunuz. Saha çapraz duvarlarla sınırlandırılmış. Duvarların çapraz oluşu sebebiyle top bir miktar duvara çıkıyor sonra da iniyor. Siz de bu mantıkla topu duvarın yakınında yakalarım diye düşünüp hızla duvara yaklaşırsanız, asla topa sahip olamazsınız. Tek yapacağınız, biraz sabredip topun sahanın ortalarına doğru ilerlemesini beklemek ve ondan sonra topu yakalamaya çalışmak. Topu yakaladınız ve doğru rakip kaleye gidiyorsunuz. Dikkat etmeniz gereken şey arabanızın hareket kabiliyeti olmalıdır. Unutmayın ki anında dönüş yapamıyorsunuz. Eğer topu kalenin

yakınlarına kadar getirip kaleye bırakırsanız, siz de kaleden geçer ve patlarsınız. Oyunun sonuna kadar 3 hakkınız var. Bu yüzden kaleye belli bir mesafeden topu fire'a basarak fırlatmalısınız. Sahada renkli enine çizgiler bulunuyor. Bu çizgiler size bu olayda oldukça fayda sağlayacaklar. Oyunu bitirdiğinizde maçı kazandıysanız 500 puan alıyorsunuz ve oldukça güzel bir başarı ekranı sizi bekliyor. Daha sonra çıkan ekranda kalan credits'lerinizi ya da attainments'larınızı satarak puan kazanıyorsunuz. Bu sayede yeni araba almaya hak kazanıyorsunuz. Bu işlemlerden sonra bilgisayar oyunu kaydetmek isteyip istemediğinizi soruyor. Eğer oyunu kaydedecekseniz mutlaka kopyasını alın ve o disketle oyunu oynayın. Çünkü birkaç kayıttan sonra oyun hemen bozuluyor. Bu şekilde gittikçe üst liglere çıkarak oyunu tamamlıyorsunuz.

Wild Wheels spor tarzı oyunla içinde oldukça ilginç olanı. Ocean firmasının piyasaya sürdüğü bu oyun sanırım oldukça ilgi çekecek. Bol gollü karşılaşmalar diliyorum.

GRAFİK	%68
SES	%70
OYNANABİLİRLİK	%75
GLNfcL	-%70

ARACHNOPHOBIA

SAİT NACAR

Belki aranızda geçen sene sinemalarda oynayan 'Arachnophobia' filmini seyreden vardır. Şimdi filmin aynı adlı oyununu DISNEY software firması çıkardı. Oyunun başında filminin konusu anlatılıyor. Güney Amerika'da bilim adamları araştırma yaparken zehiri çok güçlü olan bir örümcek türü bulurlar. Ana kraliçeyi Amerika'ya getirerek incelerler. Fakat inceleme sırasında ana kraliçe kaçar ve bir kasabada kendi ordusunu kurarak dehşet saçar. Olaylar böyle gelişir. Sizin göreviniz, bu örümcekleri yok etmek. Oyun başladığı zaman karşımıza enlemesine iki, boylamasına üç sokak çıkar. Bu sokakların üzerinde on iki ev bulunur. Evlerin hepsine araba İle gidip joystick'in ateş tuşuna basarak içeri girebilirsiniz. Zaten oyun evlerin içinde geçiyor.

İşte oyun başladı. Ekranın altında suratınız bulunuyor. Sizi örümcek sokarsa, yüzünüz gitikçe solar ve öldüğünüzde iskelet halini alır. Diğer göstergeler ise şöyle:

TÜP: Sırtınızda bulunan 'DDT miktarını gösterir.

SPREY BOMBA: Sıkıştığınız zaman space tuşu ile yere bırakılır ve belli bir süre için o odadaki bütün örümcekleri öldürür.

PUSULA: Gittiğiniz yönü belirtir.

Oyunda evler 2-3 katlı. Evin tamamını temizlemeniz lazım, yoksa her evin sonunda verilen extra sprey bombasını alamazsınız. Evin içindeki örümcekler genelde yerlerde

dolaşmalarına karşın, bazen üzerinize doğru zıplayarak saldırabilirler. Diğer bir tehlike de yerdeki örümcek ağları. Çünkü sizi oldukça yavaşlatarak örümceklerden kaçmanıza mani olurlar. Her evde bir yuva bulunmakta. Bu yuva genelde evin en üst katında ve en köşedeki odadadır. Benim tavsiyem, odaya girer girmez yere bir tane sprey bombası bırakmanız. Bunun nedeni, yuvadan devamlı olarak örümcek çıkması. Eğer ana kraliçenin bulunduğu yuvayı bulursanız, adamınız **"Queen"** diye bağıracaktır. Evlerde dolaşırken, yerde bazı işinize yarayan aletler bulacaksınız.

İLK YARDIM ÇANTASI: Yaralıysanız durumunuzu eski haline getirir.

ÇUBUKLAR: Sizin elinizdeki sprey makinasını bir evde geçerli olmak üzere başka bir silaha dönüştürür.

Her ev bitiminde sırtınızdaki tüp dolar. Oyun genelde güzel, grafikler oldukça iyi, adamınızın arasıra konuşması, oyuna ayrı bir espri katmış. Fakat oyunun hep aynı düzeyde kalması biraz sıkıcı. Eğer canınız sıkılıyorsa ve değişik bir oyun arıyorsanız Arachnophobia tam size göre demektir.

DISNEY SOFTWARE / 2 DİSK

GRAFİK	:%70
SES/EFEKT	:%89
OYNANABİLİRLİK	:%80
GENEL	:%84

AMIGA

ROBOZONE

TUNÇ DİNDAŞ

Oyun firmaları ne kadar yaptıkları oyunların birbirlerine benzemediğini söyleseler de işte tipik konulu bir oyun daha. Oyunumuz ROBOZONE, gelecekte geçiyor. IMAGE WORKS tarafından piyasaya sürülen oyun, adı duyulmamış bir software takımı tarafından yazılmış. Oyunumuz iki disket. İlk diskette oyunun demosu bulunuyor. Demo oldukça güzel yapılmış. KILLING GA-» ME SHOW tarzı grafikler ve mükemmel ses efektleri bu demoda mevcut. Film gibi oturup baştan sona seyrediyoruz. Demomuz oldukça uzun sürüyor. Eğer oyunumuzu oynamak istiyorsanız bilgisayarınızı resetleyin ve ikinci disketi takın.

Nüklüer savaştan sonra geçen bir oyun daha. Newyork ve savaş sonrası. Her taraf harap olmuş, evler kentler yıkılmış. Herşey yok olmuş. İnsanlar zor durumda. Dünyayı makineler yönetiyor. Tüm kontrol robotların elinde. Amacınız bu robotları yok edip dünyayı huzura eriştirmek. Bu işlemi yaparken dev bir mekanik kullanıyoruz. Bu mekaniğe BATTLETECH'de diyebiliriz. Kendini devamlı yenileyebilen ve oldukça kuvvetli bir silah gücüne sahip bir BATTLETECH.

Hazırsanız oyunumuza başlayalım. Oyunun ana ekranında biraz beklerseniz kullanabileceğiniz tuşları görebilirsiniz.

Sağa sola hareket eden ve zıplayan bir robotu yönetmek hiç de kolay olmuyor değil mi? Özellikle yönettiğimiz alanlar dar koridorlar olursa. Zıpladığınızda eğer üzerinizde duvar ya da toprak parçası varsa robotumuzun enerjisi azalıyor. En çok enerji kaybettiren hareket bu oluyor. Sağa sola doğru ilerlerken boşluklara rastlayabiliyoruz. Buraları aşağı ya da yukarıdaki platformlara çıkmak için kullanabilirsiniz. Aşağı inemek oldukça basit. Yukarı çıkmak için şöyle bir hareket yapabilirsiniz. Joystick kolunu aşağıya çekerek robotunuzu oturtun, sonra joystick kolunu yukarı itin ve hoop. Platformların üzerlerinde silahlar bulabiliyoruz. Yalnız bu silahlar sınırlı. Sağ üstte silahın adını ve kalan mermi sayısını görebilirsiniz. Ayrıca silahlar gibi enerji tüpleri bulabilirsiniz. Bu enerji tüpleri enerji seviyenizi maximum'a çıkarır.

Tüm bu işlerin yanı sıra size saldıran yaratıklar ve robotlar da mevcut. İnsanı sinir eden tek şey, düşman sayısının çokluğu. Hareketli düşmanların yanı sıra sabit düşmanlar da var: Ateş püsküren makinalar, ve yukarıdan damlayan sular. İnsanı çıldırtan bu kargaşa içinde oyunu bitirmek neredeyse imkansız gibi gözüküyor. Oyunda başarılı olmak için bazı yerlerde reflekslerinize bazı yerlerde de zekanıza ihtiyacınız olacak/tabii bir de kademe haritalarını çıkarmaya. Bu haritaları AMIGA SALATASI köşesine de gönderebilirsiniz. Kademe aralarında oldukça güzel çizilmiş resimler görüyoruz. Ayrıca oyuna başlamadan önce biraz beklerseniz güzel bir robot animasyonu görüyorsunuz.

Oyunumuz shoot'em up'çıları mutlu edecek. Güzel grafikleri ve hızlığı ile tam bir arcade. Bu ay bu türü sevenler için tavsiye edebileceğim tek oyun. Mega başarılar.

IMAGE WORKS / 512K 2 DİSKET

GRAFİK	%80
SES	%70
OYNANABİLİRLİK	%70
GENEL	%70

mega lo mania

OSMAN TAKAOĞLU ve SÜHA BAYRAKTAR

Milyarlarca yıl önce, evrenin sadece bir boşluktan başka bir şey olmadığı zamanlarda bu evrende yaşayan tanrılar vardı. Bu tanrılar bizim tanıdığımız tanrılardan farklıydılar. Birçok tanrısal güçleri olmasına rağmen ölümlüydüler. Yaşamlarını bu sonsuz boşlukta hiç değişmeyen bir monotonluğun içinde sürdürürlerdi. Hatta bazıları doğumlarından ölümlerine kadar geçen sürede hiç yerlerinden kıpırdamamışlardı. Evrende ilk gezegenin ortaya çıkması, onların hayatlarındaki karanlığa bir ışık getirdi. Keşfedilebilecek ve yağmalanabilecek topraklar, yeraltı zenginlikleri tanrıların yeni eğlencesi oldu. Ama tanrılar için esas değişiklik bu gezegende ilk insanın varolmasıyla başladı. Çünkü insanlar onlara hepsinin özlemledikleri sonsuz yaşamı ve sınırsız güçleri verebilirlerdi. Nasıl mı? İnsan, akıllı bir yaratıktır. Tanrıların varlığını anlayabilecek tek yaratık da insandır. Bu yüzden bu tanrılar, her uygarlığın kendisini koruyacağına güvendiği bir tanrıya inanacaklarını biliyordu. İşte bu inanç onlara sonsuz yaşamı ve sınırsız gücü getirecekti. Ama bu ödüle sadece bir tek tanrı ulaşabilecekti. Bütün tanrılar bunun kendileri için ilk ve son fırsat olduğunu bildiklerinden, evrenin her köşesinden, bazıları yüzlerce ışık yılı yol aşarak evrenin bu ilk ve tek gezegeninin etrafında toplandılar. Bu yeri kazanmak için yapılan mücadelenin vahşice ve kanlı olması normaldi. Ama dökülen kan tanrıların kendi kanı değildi, tanrılar tarafından birbirleriyle savaşmaya yönlendirilen inançlı insanların kanlarıydı. Tanrılar, aralarında oynadıkları bu garip oyuna bir de ad taktılar; **MEGA lo MANIA:** Çılgın Güçlerin Oyunu.

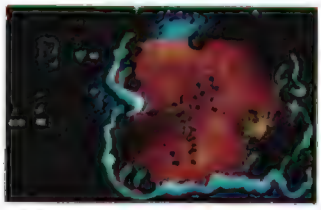
Evrenin bu ilk gezegeni, dış yüzeyi tamamıyle camdan oluşan bir küreydi. Bu gezegenin içinde gelecekte evreni oluşturacak olan bütün gezegenler yaşıyordu ve besleniyordu. Hepsi doğum anlarını bekliyordu. En güçlü ve tek tanrı olmak isteyen bütün bu yarı tanrılar ilk savaşlarını gezegene ulaşmadan yaptılar. Bu mücadelenin sonunda gezegene inip savaşlarını orada sürdürecek olan dört tanrıyı seçtiler. Her biri bu gezegende yaşayan bir insan ırkına tanrı olarak atandı. Her tanrının amacı diğer tanrılar tarafından yönetilen ırkları yok ederek tek olmaktı. Sonuçta tek tanrı kaldığında, sağ kalan insanlar bu savaşlardan hiçbir şey hatırlamayacaklar ve bu gezegenin varoluşundan beri sadece tek tanrıları olduğuna inanacaklardı. Bu gezegenden doğan her yeni gezegenle bu tanrıya inanan insanların sayısı da artacak, bu da tek olan tanrının gücünü daha da arttıracaktı.

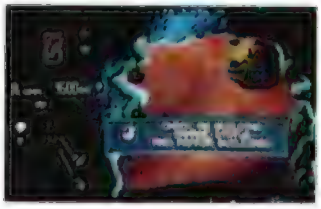
MEGA lo MANIA oyununda gezegenin kontrolünü eline geçirmeye çalışan dört tanrıdan biri oluyorsunuz. Her tanrı ayrı bir ırkı kontrol ediyor. Bu ırklar zaman içinde saldırı ve savunma teknolojilerinde ilerleyecekler (mağara adamından orta çağa, Viktorya çağından günümüzün nükleer silahlarına, hatta ondan da ileriye) ve sonunda ırkların biri diğerlerine üstünlük sağlayarak bu savaşı kazanacak. ***Bir oyuncunun kazanabilmesi için, gezegenin yüzeyinde bulunan 28 adanın da kontrolünü eline geçirmiş olması gerekir,*** ilk **27** ada, üçerli gruplar halinde dokuz çağda bulunmaktadırlar. Bir çağdaki üç adayı ele geçirmeden bir sonraki çağa geçemezsiniz ama o çağ içindeki adalara istediğiniz sıra ile saldırabilirsiniz. Bu 27 adayı ele geçirdikten sonra adı **"Savaşların Anası"** veya kısaca M EGA lo MANIA olan son adaya varacaksınız. Eğer bu savaşı da kazanmayı becerebilirseniz evrenin en güçlü ve ölümsüz tek tanrısı olmaya hak kazanacaksınız.

Yüklemeye başladığınızda oyunun hikayesini anlatan bölümü geçtikten sonra ekrana herbiri ayrı bir ten renginde olan ve kendi ten renklerindeki ırkları yöneten dört tanrı gelecektir. Burada, istediğiniz tanrıyı mouse pointer'ını yüzünün üzerine getirerek seçin. Sizin seçiminizin dışında kalan diğer üç tanrı, rakipleriniz olacaktır. Bir sonraki ekranda ilk çağın üç adasını göreceksiniz. Sol üst köşede o an aktif olan adanın haritası bulunmaktadır. Bu haritanın hemen sağında sizin yönettiğiniz tanrının yüzü vardır. En sağda ise bu adada size rakip olacak diğer tanrıların yüzleri bulunmaktadır. Ekranın sol alt köşesinde ise, o çağda adaları ele geçirmek için kullanacağınız adam sayınızı görmektesiniz. Başlangıçta sadece 100 adamınız bulunmakta. Adalar arasında seçim yapmak için ya ekranın ortasında bulunan ada resimlerinin üstüne ya da sol üst tarafta ada haritasının altında bulunan adanın isminin üstüne mouse ile basmanız gereklidir. Hangi adayı oynayacağınıza karar verdiğiniz zaman, **PLAY ISLAND** yazısının üstüne gelip mouse ile basmanız yeterlidir. Adaların haritalarına baktığınızda birçok bölgeye ayrılmış olduklarını göreceksiniz. Sizin yapmanız gereken kendi kalenizi bu bölgelerden birine yerleştirmektir. Ama kaleyi adaya yerleştirmeden önce kalenin içine koymanız gereken adam sayısını belirlemek zorundasınız. Adanın büyüklüğünü ve rakiplerinizin gücünü göz önüne alarak istediğiniz miktarı belirleyin. Mouse'u kullanarak kale resminin altındaki parlak beyaz sıfırın üstüne gelin. Mouse'un sol tuşunu basılı tutarak adam sayınızı arttırabilir, sağ tuşuna basarak da adamlarınızı yeniden. **MAN POOLa** geri gönderebilirsiniz. Adam -sayınızı ayarladıktan sonra ada üzerinde rakipleriniz tarafından seçilmemiş olan bir bölgeye mouse tuşu ile kalenizi yerleştirin.

Artık savaş başlıyor. Unutmayın ki bu adalarda kullanmayıp man pool'da bıraktığınız adamlarınız o bölümün diğer adalarında kullanılacaklar. Adam sayınız kısıtlı olduğundan, bir çağa girdiğinizde önce adaların büyüklüğüne bakıp hangi ada için ne kadar adam kullanacağınıza önceden karar vermeniz iyi olur. Her çağ sonunda da, o çağda kullanılmamış olan adamlarınız bir sonraki çağa aktarılacaktır. Ayrıca her yeni çağa geçişinizde size fazladan yüz adam verilecektir. Adaya girdiğinizde ekranın sol üst köşesinde adanın haritasını göreceksiniz. Her ada en fazla dörde dört

olmak üzere on altı bölgeden oluşuyor. Bölgeler boş olabilir veya üstlerinde bir kale bulunabilir. Ayrıca her bölgede her biri farklı bir tanrıya ait dört adet ordu; her orduda en fazla 250'şer adam bulunabilir. Harita üzerinde her kale kareler şeklinde, her ordu da küçük yuvarlaklar şeklinde gösterilmiştir. Haritanın yanında bulunan renkli kalkanların her biri bir tanrıyı ifade etmektedir. Bir bölgeye gelip mouse ile bastığınızda ekranın sağ tarafında o bölgenin büyütülmüş görüntüsü önünüze gelecektir. Haritada da o an görmekte oluğunuz bölgenin etrafında renkli bir kare olacaktır. Bu görüntü üzerinde o bölgede bulunan bina sayısını ve cinslerini, aynı zamanda da o bölgede bulunan fakat kale dışında bulunan orduları görebilirsiniz. Oyunun güzel özelliklerinden biri de o bölgede gördüğünüz ordunun asker sayısının gerçekte orduda varolan sayıyla orantılı olması. Ayrıca askerlerinizin giyimi her değişik silahta değişmekte. Ordular arasında yapılan savaşları da bu büyütülmüş görüntüde izleyebiliyorsunuz.





Ordunuzu boş bir bölgeye gönderdiğinizde, eğer diğer tanrılardan biriyle saldırmazlık antlaşması yapmadıysanız ordunuz hemen orada bir kale kurmaya başlayacaktır. Kalenin tamamlanması için geçecek olan süre, ekranın sol alt köşesinde görülecektir. Ordunuzu dolu bir bölgeye gönderdiğinizde eğer o bölgedeki tanrıyla pakt yapmadıysanız direkt olarak ordusuna veya kalesine karşı saldırıya geçiyorsunuz. Ekranın sol üst köşesinde haritanın yanında bulunan kalkanlardan kendi kalkanınız dışında herhangi birine bastığınızda, o tanrıya saldırmazlık ve destek antlaşması teklif etmiş olursunuz. Kalkana bastıktan sonra karşınıza o tanrının yüzü çıkacaktır ve size bu antlaşmayı kabul edip etmediğini söyleyecektir. Eğer antlaşma kabul edildiyse, o tanrıya ait kalkanın renginin siyaha döndüğünü göreceksiniz. Zamanı geldiğinde antlaşmayı iptal etmek için siyah kalkanın üzerine basmanız yeterli. Bazen de diğer tanrılar size saldırmazlık antlaşması teklif edeceklerdir. Bunu yaptıklarında ekranın sol üst köşesinde yüzleri çıkacaktır. Kabul etmek veya reddetmek için yüzün altındaki YES ve NO seçeneklerinden birini seçin. Ayrıca unutmamanız gereken bir başka özellik de aynı anda en fazla iki tanrı ile pakt yapabileceğinizdir. Herhangi bir bölgenin büyütülmüş görüntüsüne girdiğinizde, kalkanlardan birinin yanında göreceğiniz sayı o bölgede bulunan ordudaki adam sayısıdır Ordulardaki askerlerin kullandıkları değişik silahların askerlere göre dağılımını görmek için bu sayının üstüne basmanız yeterlidir. Kalkanların hemen üzerinde bulunan küçük adam resminin üzerine basmanız da oyunu hızlandırmanızı veya yavaşlatmanızı sağlar. Sağ tuşa bastığınızda oyun hızlanır, sol tuşa bastığınızda da yavaşlar. Oyunu 1:1 veya 1:3 veya 1:9 hızlarında oynayabilirsiniz. Bölüm haritasının hemen altındaki sayı da, o bölgenin teknolojik olarak hangi çağda olduğunu gösterir.

Eğer bir bölgede kaleniz varsa o bölgeye girdiğinizde ekranın sol alt köşesinde bir işlemler bölümü çıkacaktır. Ortada bulunan küçük gri adamın altında bulunan beyaz sayı o anda kalede bulunan adam sayısını göstermektedir. Her adam kalede kadınlar da bulunduğundan ve yapacak başka işi olmadığından üremeye katkıda bulunacaktır. Kalede ne kadar çok adamınız olursa, üreme o derece hızlı olacaktır. Bu küçük adamın üzerine mouse ile basmanız hiçbir işe yaramaz. Kaledeki adamları başka işlere transfer ettiğinizde kalede mutlaka en az bir adam kalmak zorundadır.

Bu küçük adamın sağ tarafında, bir fabrika inşa ettiğinizde fabrika resmi çıkar. Bu resmin altındaki beyaz sayı da o anda fabrikada çalışmakta olan insan sayısını gösterir. Oyunun başlangıcındaki çağlarda icatları imal etmek için fabrikaya ihtiyacınız yokken, çağlar ilerledikçe yüksek teknoloji ürünü olan aletleri sadece fabrikalar üretebilecektir. Bir üretim yapmak istediğinizde fabrika resminin üstüne gelerek basın. Bir sonraki ekranda alt tarafta bulunan icat edilmiş alet resimlerinden üretmek istediğiniz aletin üstüne basın, sonra sandık resminin yanına gelin ve beyaz sayının üstüne basarak üretmek istediğiniz miktarı belirtin ve en son olarak da adam resminin yanındaki sayıya basarak üretime katılmasını istediğiniz adam miktarını belirleyin. İcat etmiş olduğunuz aletleri imal edebilmek için madenlere ihtiyacınız vardır. Oyunun başlangıcında adamlarınız sadece açıkta bulunan madenleri toplarken, çağlar geçtikçe açık madenciliği ve en son olarak derin maden işletmesini öğreneceklerdir. Bu madenleri ifade eden resimler ekranın sol köşesinde en aşağıda bulunacaktır. Bu resimlerin altındaki sayılar ise o anda o madeni çıkarmakta çalışan adam sayısını göstermektedir. Maden resimlerinden herhangi birinin üstüne gelip bastığınızda, o madenin resminin yanında göreceğiniz mavi sayı o madenden çıkarılmış olan miktarı, adam resminin altındaki beyaz sayı da o anda o madeni çıkarmada çalışan adam miktarını gösteriyor. Maden çıkarmada çalışan adam sayısını bu beyaz sayının üzerine basarak arttırabilir veya azaltabilirsiniz. Bazı elemanların yanında bir el resmi göreceksiniz. Bu elemanlar kalede kalan adamlar tarafından otomatik olarak toplanacaklardır. O bölgedeki maden yatağı tükendiğinde maden çıkarma işiyle uğraşan adamlarınız otomatikman kaleye geri döneceklerdir.

Derin maden işletmesi yapmak, fabrika kurmak veya laboratuar kurmak için bu binaları inşa etmek zorundasınız.İnşa edilmesi gereken binaların resimleri yarım bir duvar üzerinde kazma kürek şeklinde çıkacaktır. Bu resimlerin altında bulunan beyaz sayı o anda inşaatta çalışan adam miktarını gösterir. Bu sayıyı değiştirmek için resme basın ve daha sonra çıkacak olan ekranda adam resminin altındaki beyaz sayıyı değiştirin.

Laboratuarda, fabrikada, madenlerde ve inşaatlarda çalışan adamların sayısını o resimlerin üstüne basmadan direkt olarak ana ekranda bulunan resimlerinin altındaki sayılara basarak da değiştirebilirsiniz. Ekrandaki bütün parlak beyaz sayılar o işle uğraşan adam sayılarını gösterir ve bu sayılar mouse'un sol ve sağ tuşları ile arttırılabilir veya eksiltilebilir. Gri sayılar sadece size bilgi vermek için yazılmıştırve değiştirilemezler. Sarı sayılar veya sarı OK yazısı o işlevin kullanıma hazır olduğunu gösterir. Sarı sayılara bastığınızda kullîanim sırasında renkleri kırmızıya döner. O işlev yeniden kullanıma hazır olunca da yine sarı olur. Mavi sayılar ise elinizde bulunan maden miktarlarını gösterir.

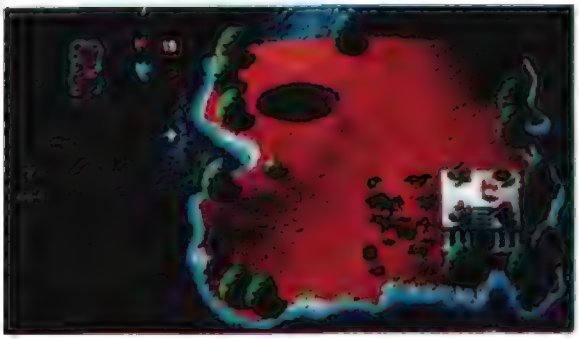
Adamlarınızı bir göreve gönderdiğinizde saat, size bu görevin tamamlanması için geçmesi gereken süreyi gösterir (gerçek zaman süresi olarak). Saatin üstündeki mavi bölüm geçmesi gereken saniye; altındaki sayı da geçmesi gereken dakika miktarını gösterir. O göreve gönderdiğiniz adam sayısını arttırdıkça bu süre kısalacaktır.

Yeşil oklar kaledeki adamlarınız tarafından otomatik olarak o elemanın toplandığını gösterir. Gri oklar ise o işlevin çalışır hale geçtiğini ve oraya adam gönderebileceğinizi gösterir.

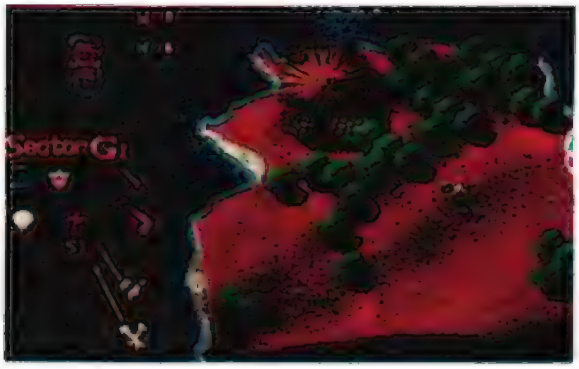
Bir adayı oynamaya başladığınızda bütün bölgeler aynı teknoloji seviyesinde iken oyun ilerledikçe bölgeler arası teknoloji farklılaşması meydana gelecektir. Her çağda üç ada bulunmaktadır. Yirmisekizinci ve son adanın adı, **MEGA lo MANIA** ve uzak gelecekte bir noktada. Yedinci, sekizinci ve dokuzuncu çağlarda adamlarınızın bir kısmını dondurarak en son adada kullanmak üzere saklayabilirsiniz.

Çağlar	Başlangıç teknoloji seviyeleri
1	M.Ö. 9500
2	M.Ö. 3000
3	M.Ö. 100
4	M.S. 900
5	M.S.1400
6	M.S.1850
7	M.S. 1915
8	M.S.1945
9	M.S. 1980
Mother of Battles	Gelecekte bir zaman

Bir adayı oynamaya başladığınızda imalat yapabilmeniz için önce icat yapmak zorundasınız. Bunun İçin, sağ tarafta bulunan ampul resmine veya laboratuarınız varsa teboratuar resmine basmanız gerekmekte-



dir. Bir sonraki ekranda yapabileceğiniz çatlar üç sütun olarak dizilmişlerdir. Birinci s ra bir saldırı sırasında veya sonrasında binalarınızı tamir etmek için kullanabileceğiniz kalkan çeşitleridir. İkinci sıra savunma için kullanabileceğiniz silah çeşitleri, üçüncü sıra da saldırı için kullanabileceğiniz silah çeşitleridir. Bir aletin icadını gerçekleştirmek için o aleti yapmak için elinizde olması gereken madenleri bulmanız gereklidir. Bir adada her kategoriden dörder tane olmak koşuluyla en fazla on iki icat yapılabilir. Adayı oynamaya başladığınızda size o çağda kullanılan üç alet otomatikman verilir, diğer dokuzu ise oyun içinde zamanla ortaya çıkar. İcat edebileceğiniz aletlerin ortaya çıkması sizin o bölgede çıkardığınız madenlerle alakalı olduğu için bulunduğunuz bölgedeki madenleri işletmeniz çok önemlidir.



Teknoloji seviyesi	Saldırı silahı	Savunma silahı
M.Ö. 9500	Taş	Sopa
M.Ö. 3000	Küçük mancınık	Mızrak
M.Ö. 100	Kargı	Küçük ok
M.S. 900	Okçu	Kaynayan yağ
M.S.1400	Dev mancınık	Büyük ok
M.S. 1850	Top	Misket tüfeği
M.S. 1915	Pırpır uçak	Taramalı tüfek
M.S. 1945	Jet uçağı	Bazuka
M.S. 1980	Nükleer füze	Anti-füze füzesi
M.S. 2001	Uçan daire	Yıldız savaşları

Kalkanlar birden dörde kadar numaralıdır ve üzerlerindeki sayı kuvvetlerini gösterir. Bir adada en fazla dört çeşit kalkan olabilir. Bir icada başlayabilmek için onu seçmeniz ve bu icat üzerinde çalışacak adam sayısını belirlemeniz gereklidir. Ne kadar çok adam gönderirseniz icat o kadar çabuk yapılacaktır. İcat edebileceğiniz aletler sütunlarda teknoloji seviyelerine göre sıralanmışlardır. Sütunun en altında bulunan alet teknolojik olarak en gelişmiş olanıdır. Sizin için avantajlı olan önce teknolojik olarak gelişmiş aletlerin icadını yapmaktır ama bunu yaparken bu aletlerin icadının diğerlerinden daha çok zaman alacağını unutmayın. Ayrıca sol üst köşelerinde fabrika işareti bulunan aletler sadece fabrikalarda üretilebilirler. Bazen icat çok uzun sürebilir. Size tavsiyem icat sırasında zamanı hızlandırmama daha sonra yavaşlatmayı unutmayın yoksa savaşlar sırasında zor duruma düşersiniz. Eğer icat sayınız belli bir sayıda takıldıysa veya bir aleti icat edemiyorsanız bunun sebebi ya elinizde o aleti icat etmek için gerekli maden tiplerinin bulunmaması veya o aleti icat etmek için bir laboratuarda araştırma yapmanız gerektiği ya da kalenizin teknolojik olarak o seviyeye ulaşmamış olması olabilir. Teknolojik gelişmeyi hızlandırmak için savunma silahlarından üst teknoloji seviyesinde olanları üretip kulelere yerleştirmeniz gerekmektedir. Böylece yeni icatlar da yapabilirsiniz. Oyunda kullanabileceğiniz maden tipleri cinslerine göre şunlardır.

Toplanabiien elementler	Açık madencilik	Derin madencilik
Tahta	Moonlite	Aruldite
Taş	Planetarium	Herbirite
Kemik	Bethlium	Yeridium
Yazı taşı	Solarium	Valium
		Parasite
		Aquarium
		Paladium
		. Onion
		Tedium
		Moron
		Meermite
		Alien

Bir maden işletmeye açık olduğu sürece ortadaki gri adam ile madenin sembolü arasında gri bir ok vardır. Maden tükendiğinde bu ok kalkar ve maden tükendiğinde çalışan adamlar otomatikman kaleye döner.

Bölgeleriniz teknolojik olarak geliştikçe değişik tipte binalar kurma imkanına kavuşacaksınız. Bir bölgede kurabileceğini, bina tipleri kale, laboaratuar, fabrika ve madendir. Bunları kurduktan sonra daha önce anlatılan şekilde buralarda çalışacak insanları kaleden gönderebilirsiniz. Teknolojik seviyeniz M.S.900 seviyesine çıktığında derin maden işletmeciliği yapmaya başlayabilirsiniz. M.S.1400 seviyesine çıktığınızda fabrika kurabilirsiniz. M.S. 1850 seviyesine çıktığınız andan itibaren de laboratuar kurabilirsiniz. Gerçekten yüksek teknoloji gerektiren aletler sadece laboratuarlarda icat ve fabrikalarda da imal edilebilirler.

Her binanın duvarlarının bir sağlamlık durumu vardır. Bu dur >ıu köşedeki mavi kalkanın üzerine bar ak görebilirsiniz. Binaların şekillerinin .anında duvarların sağlamlık durumunu gösteren çizgiler bulunmaktadır. Saldırılar sırasında binalarınız hasar gördükçe bu çizgiler ufalacaktır. Çizgi tamamıyla yok olduğunda ise bina yıkılacaktır. Binanın yıkılması ile beraber içinde ne varsa o da yok olacaktır. Özellikle eğer o bölgedeki yıkılan bina kalenizse bütün icatlar, stoktaki madenler, silahlar, kalkanlar ve hepsinden de önemlisi kale içinde bulunan insanların çoğu yok olacaktır Kale yıkıldıktan sonra geriye kalanlar ise düşman ordusuna katılacaklardır. Binaları nızı tamir etmek için daha önceki bölümler de anlatıldığı şekilde kalkanlar üretip kulla nabilirsiniz. Tamir için kullandığınız kalkar sayısı ve teknoloji seviyesi binanızın sağ lamlığındarol oynar.

Adamla'inızı en son bölümde kullanmak üzere dor durmak için yedinci çağ ve daha sonrasında binaları tamir için kullandığınız kalkan bölümünde çıkan yeni bir işaret kullanacaksınız. Adada en az bir ordu bırakmadan en son kalenizdeki adamlar donduramazsınız, çünkü adayı ele geçirmek ve elde tutmak için bir miktar adamınızın olması gereklidir. Binaları savunmak için savunma silahlarının kulelerine yerleştirilmiş olması gerekmektedir. Silahları yerleştirmek için savunma silahları ürettiğinizde ortaya çıkan ok tutan adam şekline basın, silahınızı seçin ve adamı binaların kulelerinden birine götürüp yerleştirin. Adamları yerleştirdiğiniz andan itibaren onlar otomatik olarak savunma işlemine başlayacaklardır. Kendilerine eşit sayıda ve eşit teknoljiye sahip olan ordulara karşı binalarınızı savunabilirler. Düşman, ordu sayısı ve teknoloji olarak üstünse fazla bir şey yapamamaktadırlar. Bir diğer dezavantajınız da her binaya yerleştirebileceğiniz sa vunma askeri sayısının kule sayısıyla siniri olmasıdır. Kalelere dört, fabrikalara üç. madenlere iki, laboratuarlara da sadece bir savunma askeri yerleştirebilirsiniz. Bu yüzden size tavsiyem, zamanınızı ve gücünüzü savunmadan çok saldırı üzerinde yoğunlaştırın. Antifüze füzeleri ve yıldız savaşları sistemleri dışında bütün savunma sistemleri birer asker tarafından çalıştırılacaklardır. M.S.1980'in teknolojik seviyesinden itibaren antifüze füzeleri kullanılabilir. Bu savunma silahı da diğerleri gibi kalelerin kulelerine yerleştirilerek çalıştırılır O bölgeye herhangi bir başka bölgeden nükleer füze atıldığında harekete geçer ve o füzeyi yörüngesi üzerinde tahrip .eder.-Ama bu silahın bir dezavantajı da konvansiyonel saldırılara karşı bir işe yaramamasıdır Bu yüzden bir bölgeye savunma silahı olarak sadece antifüze füzeleri yerleştirmeyin Konvansiyonel saldırı ihtimaline karşı bazı kulelere klasik savunma silahları da koyun.

M.S. 2001 teknolojik seviyesinde yıldız savaşları sisteminin lazer perdesini kullanabilirsiniz. Bu silahın özelliği hem konvansiyonel, hem de nükleer saldırılara karşılık verebilen komple bir silah olmasıdır. Ama yine de bazen bir silahı atlayabiliyor, bu da onun yok edilmesiyle sonuçlanıyor.

Oyundaki bölgeleri üç şekilde tanımlayabiliriz. Dost bölgeler sizin veya pakt yaptığınız tanrıların kalelerinin ve ordularının bulundğuu bölgelerdir. Düşman bölgeler, pakt yapmadığınız herhangi bir tanrının kalesinin veya ordusunun bulunduğu bölgelerdir. Tarafsız boneler ise üzerinde kale veya ordu bulunmayan bölgelerdir.

Nükleer füzeler dışında her saldırı silahı, kullanım için bir veya birkaç asker gerektirir. Düşük teknolojiye sahip silahların kullanımı için bir asker yeterli iken daha gelişmiş teknolojiye sahip silahlarda herbiri için birçok asker görevlendirmeniz gerekecektir. Bir silahı kullanmak için ne kadar askere ihtiyacınız olduğu, ordularınıza silah seçerken o silahın sol üst köşesinde bir sayı olarak verilecektir. Nükleer füzeler ise direkt olarak kaleden kumanda edilirler ve

kullanım için insan gerektirmezler. Bir seferde ancak bir tane nükleer füze ateşleyebilirsiniz. Nükleer füzeyi seçtikten sonra füzeyi gönderdiğiniz bölgeyi harita üzerinde işaretleyerek kullanabilirsiniz.

Bir ordu düşman bir bölgeye girdiğinde, orada bulunan düşman ordulara ve binalara karşı saldırıya geçecektir ve o bölgede bulunan pakt yapmış olduğunuz tanrıların orduları da sizinle beraber düşmanlara saldıracaklardır. Herhangi bir binanın içinde bulunan adamlar o binanın yok olmasıyla beraber öleceklerdir. Saldırı bir tarafın tamamıyle yok olmasına kadar veya taraflardan birinin geri çekilmesine kadar sürecektir (bu bilgisayar tarafından çokça uygulanan bir metotdur. Böylece boş yere adam kaybetmeyi önlemektedir). Bir bölgedeki kaleyi yok ettiğinizde ordunuzun komutanı sözlü olarak size bölgeyi ele geçirdiğinizi haber verecektir. Silahsız adamlar ordu içinde kullanmak için çok zayıftır bu yüzden sadece bölgeden bölgeye adam transferi sırasında ordu içinde kullanılmasını tavsiye ederim. Bir saldırı sırasında silahsız adam kendini savunmaya çalışır ama amaçsız olarak ortada dolaşmaktan fazla bir şey yapamaz. Silahsız adamlar saldırı sırasında düşman binalarına.zarar veremezler.

Tarafsız bir bölgeye giren bir ordu başka bir tanrı ile pakt yapılmamış ise hemen o bölgede kale kurmaya başlar. Bu yüzden tarafsız bölgeleri ele geçirebilmek için kurmuş olduğunuz paktları bir süre sonra bozmak zorunda kalacaksınız.

Bir bölgede kale kurulmaya başlandığı zaman o bölgeye baktığınızda, saat kalenin kurulması için gerekli zamanı gösterir. Saatin yanında da kaleyi kurmak için çalışan adam sayısını görebilirsiniz. Kaleyi kurduktan sonra da otomatik olarak kalenin içine yerleşeceklerdir. Kalenizin bulunmadığı bölgelerde üretim, araştırma, madencilik gibi işlevleri yerine getiremezsiniz.

"Nükleer bir füzeyi kullanmak için onu seçmeniz ve daha sonra sizin veya pakt yapmış olduğunuz tanrılardan birinin kalesinin veya ordusunun bulunmadığı bir bölgeyi seçmeniz yeterli. Bir bölgeye nükleer bomba attıktan sonra o bölge tamamıyla yok edilecek ve bir daha kullanılamaz hale gelecektir. Harita üzerinde o bölgede bir nükleer bomba krateri görülecektir.

Yirmisekizinci adada son savaşınızı yapmak zorundasınız. Bu savaş direkt olarak eşit teknolojik güçlerin savaşı olacaktır. Bu savaşta sadece daha önceki çağlarda dondurup bu çağda kullanmak üzere gönderdiğiniz adamlarınızı kullanabileceksiniz. Adamlarınızı bu çağa gönderirken dondurmak için kullandığınız deep freeze'i açtığınızda, teknolojik sebepler yüzünden bir miktar kaçak olduğunu, bu yüzden depoladığınız miktarda adamın son bölüme ulaşmadığını göreceksiniz. Bütün bu zorlukları aşabilmek için önceki çağlarda mümkün olduğu kadar adamı son çağ için biriktirmek zorundasınız. Geriye kalan adamlarınız diğer tanrıların adamlarıyla lazer silahlarıyla savaşacak. Bu savaşın sonucunu sadece sayıca üstünlük belirleyecek. Eğer bu savaştan da galip çıkabilirseniz tüm evrenin tanrısı olmaya hak kazanacaksınız!..

Bir ordu kurmak için yapmanız gereken şey silahlarınızı ürettikten sonra sol alt taraftaki işlemlerin sağ üst köşesinde bulunan kılıç sembolüne bastıktan sonra önünüze çıkan bölümden silahsız ve silahlı adamları seçmektir. Orduya yeterince adam aktardığınızainandığınızzaman harita üzerine bu orduyu oluşturduğunuz kalenin bulunduğu veya bu bölgeye komşu olan bölgelerden birine sol tuşa basarak yerleştirebilirsiniz. Bir orduyu bir bölgeden diğerine göndermek için önce harita üzerinde bu ordunun bulunduğu bölgeye gidip sağ tuşa

basmak, daha sonra da orduyu transfer etmek istediğiniz bölgeye gidip sol tuşa basmak yeterlidir. Ordular sadece dikey ve yatay yönlerde ilerler. Çapraz olarak bir orduyu ilerletemezsiniz. Kalelerinizin bulunduğu bölgelerde kale dışında bulunan ordunuzu bu orduyu sağ tuş ile işaretledikten sonra kalenizin üstüne gelip sol tuşa basarak kalenin içine çekebilirsiniz. Aynı bölgede size ait sadece bir ordu olabilir. İkinci bir orduyu bölgeye sokabilmek için diğer ordunuzu bölgeden çıkarmanız gerekmektedir. Bir savaş sırasında ordunuzu geri çekmek için de ordunuzu sağ tuşla işaretledikten sonra sol tuşla başka bir bölgeyi işaretlemeniz gerekmektedir.

Bir aleti icat ettikten sonra ekranda kıvrılmış mavi bir defter yaprağı göreceksiniz. Bu yaprağa bastığınızda önünüze çıkacak olan icat etmiş olduğunuz aletlerden herhangi birine bastığınızda o aleti imal etmek için ne cins madenlerden ne kadar ihtiyacınız olduğunu görebilirsiniz. Ayrıca bir icada ihtiyacınız olmadığında sol alt köşede bulunan çöp kutusu şekline basarak o icadı iptal de edebilirsiniz. Ama unutmayın ki bir icadı iptal ettiğiniz zaman onu yeniden icat etme imkanı ortadan kalkacaktır.

Bütün bu detayların yanında MEGA lo MANİA oyunu size karakterlerin konuşmaları ile de mesajlar vermeye çalışır. Biri konuştuğunda verilen raporun nereyle alakalı olduğunu anlamanız için harita üzerinde raporun geldiği bölge yanıp söner. Size mesaj verebilecek kişiler şunlardır:

Şef araştırmacınız (herhangi bir icat tamamlandığında)

Laboratuardaki profesör (laboratuar kurduğunuzda)

Maden şefiniz (maden ocağı kurduğunuzda)

Komutanınız (ordularınızdan biri düşman bir bölgeye saldırdığında)

Muhafızınız (bölgelerinizden biri saldırıya uğradığında)

Uşağınız (oyunu Pause ettiğinizde)

Fabrikada çalışan kız (Bîr fabrika kurduğunuzda)

Oyunda kullanılan tuşlar şunlardır:

ESC: Oyunu terketmek için kullanılır. Oyunu terkettiğiniz zaman oyun en başa dönmez. Sadece o anda oynadığınız adada savaşı kaybetmiş sayılırsınız. Diğer almış olduğunuz adalar aynen kalırlar.

P: Oyunu durdurma ve yeniden başlatma tuşu.

B: Mouse tuşlarının işlevlerini değiştirmek için kullanılır. Sol ve sağ tuşların yaptıkları işleri tersine çevirir.

HELP: Size seçeneklerin işlevlerini açıklayan yardımcı bilgi karelerini açar/kapar.

Bir oyunu tamamen kaybettiğinizde oyun en başa dönmez. Yeni bir oyuna başladığınızda kalmış olduğunuz çağdan oynamaya devam edersiniz.

Bir oyunu kaydetmek istediğinizde **OPTIONS** menüsüne girin ve buradan **SAVE'i** seçin. Oyunu kaydederken bilgisayarın size verdiği şifreyi bir yere not edin. Çünkü bir daha oynamak istediğinizde bilgisayar size bu şifreyi soracak. Oyunu kaydettiğiniz zaman sadece çağı kaydetmiş olursunuz. O oyunda ele geçirmiş olduğunuz a-dalar korunmaz. O çağı yeni baştan oynamak zorundasınız. Kaydettiğiniz oyunu yüklemek için yine aynı yerde bulunan **LÖAD'ın** üstüne bastıktan sonra şifrenizi yazın.

Bu oyunun insana heyecan veren ve sürükleyen tarafı, çağlar boyunca verdiğiniz mücadele sonucunda yönettiğiniz insanların gelişimini görmektir. Ama yine de çabalarınız sonucunda belirli bir çağı aşamazsanız size vereceğim kodları kullanabilirsiniz. Benim size tavsiyem bu oyunun tadını almak istiyorsanız bu kodları son ana kadar kullanmayın.

KOD1: IUIAZXFIWMB
KOD 2: GZIARZLIWMX
KOD 3: KWDAPVFDRTB
KOD 4: KTXADURTFCV
KOD 5: OQSADSXQDVT
KOD 6: KHOAZJFIVPN
KOD 7: SKHBZHLBNKZ
KOD 8: OBDBZFRHGLL
KOD 9: MZABLCRQCYV

Millenium, Simcity, Moonbase ve Deuteros gerçekten bu tür oyunların önceki aylarda çıkan ve beğeni toplayan örnekleriydi. Ama MEGA lo MANIA bütün bunlardan daha çok ilgi çekeceğe benzer. Bu tür oyunları seviyorsanız, iki disketlik bu oyunu sakın kaçırmayın.

GRAFİK	%95
MÜZİK	%97
OYNANABİLİRLİK	%98
GENEL	%96

91'in HİT OYUNLARI

GÖKMEN BAYIN

Herkese merhaba. Elinizdeki 19. sayımızla beraber 1991 yılını geride bırakıyoruz. 'Nasılda geçti koskoca yıl' gibi, artık klişeleşmiş lafları kullanmadan edemeyeceğim. Çünkü zamanın geçip gitmesi kadar farkedilemeyen bir olgu öyle zannediyorum ki kolay kolay gösterilemez. Bu geçen bir yıl zarfında her zamanki ciddiyetimizle oyun tanıtımını elimizden geldiğince yapmaya çalıştık. Her ay ülkemize gelen onlarca oyun içinden sizin beğeneceğinizi tahmin ettiğimiz oyunları seçmeye özen gösterdik. Bu ayırımları yaparken çok zorlu anlar yaşadığımız da oldu. Ama Avrupa'da çıkan ve güncelliğini dönemine göre koruyan oyunları sizlere anında iletebildiğimize inancımız sonsuz, işte 1991 yılının bu son günlerinde, geçtiğimiz 11 ay içinde en çok konuşulan ve oynanan oyunları bir daha gözden geçirmek ve bu oyunları hiç duymamış olan arkadaşlarımızı haberdar etmek istedik. Yaptığımız ve istemeden yapacağımız sürç-i lisanlar için sizin engin hoşgörünüze sığınıyoruz. Ve işte 91 'in en popüler oyunları...

ELVIRA

Amerika'da sevilerek izlenen ELVIRA programı bu sefer oyun olarak karşımıza çıktı.I con-Adventures türünün başarılı örneklerinden sayılan Elvira'nın konusu da bir hayli ilginçti. Bir cadı olan Elvira düşmanları tarafından büyük bir şatoya kapatılmıştı. Bir türlü yok edilemeyen bu seksi cadı çok zor durumlara düşer. Gücünü kullanamayan Elvira kurtulmak için birilerini kiralar. Tabii ki bu birileri de sizden başkası değildir. Kullanılan müzik ve grafiklerdeki başarı oyunun kalitesini bir hayli arttırmış. Elvira'nın oyunundan önce demosunun gelmesi merakı daha da arttırdı.ACCOLADE firmasının desteklediği oyun Avrupa'da ve ülkemizde sevilerek oynanan Adventures oyunları arasında yer aldı.

PRINCE OF PERSIA

91 yılının en iyi platform arcade oyunu Prince of Persia idi. Özellikle oyunda kullanılan animasyon herkesi memnun etmişti. Hareketlerdeki yumuşaklık ve başarının yüksek oluşu oyunun tutulmasındaki en büyük etkendi. Amacınızın güzel prensesi kurtarmak olduğu bu oyunda oldukça güzel sürprizler de mevcuttu. Makinesi 512K olanlar bu nefis oyunla maalesef tanışamadılar.

SHADOW OF THE BEAST 2

Birinci versiyonunun başarısı üzerine piyasaya sürülen ikinci oyun da hemen hemen aynı başarıyı yakaladı. Konu ve içerik olarak birincisinden farklı olan Beast 2 grafik ve müzikleri ile yine herkesi büyüledi. Ama hatıralardan silinmeyecek en önemli bölüm game over ekranı sanırım. Biraz da macera öğesi eklenen Beast 2'de heyecan doruk noktasına ulaşıyordu.

KICK BOXING

İşte gelmiş geçmiş en güzel döğüş oyunlarından bir tanesi. 1 MB'da değişik özelliklerle çalışan oyunun konusu yine Uzak Doğu'dan. Tayland Boksunun esas alındığı oyunda bir çok hareketi yapabilmeniz mümkün. Size sunulan hareketlerden istediklerinizi sporcunuza adapte edebiliyordunuz. Bunun yanı sıra bu sporun şampiyonu olan PANZA ile dövüşebilmek için ondan daha zayıf rakipleri alt edebilmek isteği insanı çılgına çevirebiliyordu. Gerek hakemin maç boyunca hareketliliği gerekse sporcuların tekme ve yumruklarındaki canlılık oyunun albenisini yükseltmeye yetiyordu. Aradan uzun zaman geçse dahi bu oyun güncelliğini hala muhafaza etmekte.

NIGHT BREED

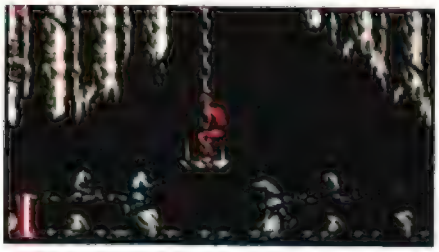
Oyunlarındaki kalitenin tartışılmaz üstünlükte olduğu OCEAN firması Ocak ayı başlarında Night Breed'i piyasaya sürdü. Clive Baker'ın ünlü romanını esas alarak üretilen oyun kan ve korku doluydu. Nightbreed denen ırkla insan ırkı arasındaki mücadeleyi anlatan oyun bir hayli tutuldu. Peşpeşe işlenen cinayetler ve kanlı gösteriler oyunun en dikkat çekici yanlarından. Yaratıkların hareketlerinde kullanılan animasyonlann başarısı da oyunun pozitif yönlerinden.

RA

İşte size muhteşem bir grafiğe sahip olan süper bir zeka oyunu. Aslında bir zeka oyunundan çok sabır ve dikkat oyunu olarak karşımıza çıkan RA, grafiklerinde Hakan Akbıyık imzasını taşıyordu. Oyunda kullanılan orijinal müziğin güzelliği hala hafızalardadır. Zamana karşı yapılan ve son derece dikkat isteyen oyun Ocak ayında en çok konuşulan oyunların başında geliyordu.

RAIL ROAD TYCOON

Amiga ile ilk tanıştığımızda PORTS OF CALL vardı. Bu programla gemiler ve deniz ticareti ile uğraşıyorduk. Daha sonra OIL IMPERIUM adlı programla petrol ticareti ile zaman geçirdik. Bu yıl içinde çıkan RAIL ROAD TYCOON ile de demir yolları üzerine ilgimizi yoğunlaştırdık. Gerek grafikleri ve gerekse oynanabilirliği açısından ayrıcalık gösteren bu oyun 91 yılının en gözde programlarındandı. Siz de ticari olaylara meraklıysanız bu oyun tam size göre..



TOTAL RECALL

Arnold Schwarzenegger'in başrolünü oynadığı ve 85 milyon dolar gibi büyük bir paranın harcandığı Total Recall diğer ülkelerde olduğu gibi ülkemizde de çok büyük bir ilgi gördü. Filmiyle beraber oyunun da gelmesi o dönemde hepimizi sevindirmişti. Aslında oyunda canlandırılan Arnold tipinin başarısından pek söz edilemese de konu olarak oyunun akıcılığı dikkat çekmişti. Grafik ve ses özelliklerinin de eklenmesiyle birlikte Total Recall, tipik bir Schwarzenegger filminin oyunu olarak ülkemizde sevilerek oynandı.

E-SWAT

Şubat ayındaki hit oyunlarının başında E-SWAT'a rastlamak mümkündü. Robocop'a çok benzeyen E-SWAT tipik bir Arcade oyununun Amiga versiyonu şeklinde karşımıza çıkmıştı. Oyunun konusu kanun kaçağı üç polis arasında geçen kovalamaca şeklindeydi. -Grafiklerindeki başarı oyunun pozitif yanlarındandı. Arcade tipi oyunlara merakı olanların ilgisini çeken oyun iyi bir satış grafiği çizdi.

F-19 STEALTH FIGHTER

Yılın ilk üç ayı içinde ülkemize ulaşan en iyi simulasyon oyunlarından birisi F-19'du. Körfez, Libya,Avrupa ve Rusya'nın tipik görevler olarak verildiği oyunu şubat sayımızda umarım zevkle okumuşsunuzdur. Bir teknoloji harikası olarak kabul edilen ve hayalet uçaklar diye adlandırılan STEALTH FIGHTER'lan konu alan oyun başarılı özellikleriyle oldukça büyük bir beğeni toplamıştı. Hala sevilerek oynanan oyunu görmediyseniz bu durumda en yakın zamanda bilgisayarcınıza uğramanız gerekecek.

SPEEDBALL 2

Ana temasını KICK OFF'tan, dolayısıyla futbol'dan alan Speedball Mart ayının en çok konuşulan oyunlarındandı. Uzay çağında metal bir topla oynanan oyunun animasyonları kayda değer düzeydeydi. Özellikle oyuncuların birbirlerine çarptıkları anda çıkan metal sesler hala kulaklarımızda. Oyunda, oyuncularınıza özel kıyafetler satın alabiliyorsunuz. Dönemine göre Kick Off'tan bıkanların bir alternatif olarak gördükleri oyun iyi bir satış grafiği çizdi. Ama hiç bir zaman Kick Off'un alternatifi olamadı.

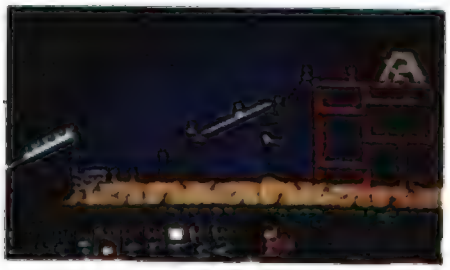
FINAL WHISTLE

Bugün için Kick Off dünyanın her yerinde zevkle oynanan bir futbol oyunu. Bugüne kadar üretilenlerin içinde kuşkusuz en mükemmel olanı. İşte bu mükemmel oyunu daha da mü-

kemmelleştirmek için seri olarak DATA disketleri üretilmeye başlandı. Ülkemize gelen ilk DATA disketi olan Final Whistle'da bir çok yenilik ana oyuna eklenmişti. Bunların içinde göze ilk çarpan kuşkusuz Off-Side kuralıydı. Oyundaki kaleciden kaynaklanan ufak bir hata biraz can sıkmış olsa bile yine de Final Whistle, Kick Off'un değişmez bir parçası haline geldi.

LEMMINGS

'İşte mükemmel bir oyun daha. Bence 91 yılının hit oyunu olmaya aday.' Bu iki cümle Mart sayımızda bu oyunu açıklayan Tunç tarafından yazılmış. Zaman Tunç'un bu yazdıklarını tamamen doğruladı. Çünkü oyun öylesine



tuttu ki 91 yılının en çok oynanan oyunlarından biri haline geldi. Değişik ve sevimli yüz ifadeleriyle hepimizi büyüleyen Lemming'ler gerçekten mükemmel yaratıklardı. Genelde kendilerini yok ederken 'oh no !' demeleri hala kulaklarımızda. Oyunun her bölümünün kodlarla bağlantılı olması daha da fazla ilgi çekti. Mart ayında dergimize bir hayli çok Lemmings kodlarını konu alan mektuplar gelmişti. Lemmings'i hala görmediyseniz şansınızı mutlaka bir deneyin.

BACKGAMMON

Backgammon süper bir tavla oyunu olarak karşımıza çıktı. Bundan önce birkaç tavla denemesi daha yapılmıştı ama bunların içinde en iyisi Backgammon'di. 9 ayrı kademede sadece bilgisayara karşı oynanabilen oyunun grafikleri mükemmeldi. Birçok istatistiki bilgiyi ekrandan anında görme imkanına sahipsiniz. Mayıs ayında bizleri bir hayli meşgul eden ve monitör karşısında cinlerimizi tepemize çıkaran oyun günümüzde de hala güncelliğini koruyor.

WANKY DARTS

Yine mayıs ayında dergimize konuk ettiğimiz zevkli oyunların başında WANKY DARTS'ı görüyoruz. Gerçek hayatta da sevilerek oynanan dart'ın bilgisayardaki hali bir hayli ilginçti. Değişik rakiplere karşı iddialı bir şekilde karşılaşmalar yapabiliyor olmanız heyecanı üst düzeyde tutmaya yetiyordu.

GO PLAYER

Eğri oturup doğru konuşalım diye bir atasözü vardır. Go Player'ı bu sayfalara dahil etmesek oyunun hakkını yemiş olurduk. Piyasada bulunan zeka oyunlarının konuları üç aşağı beş yukarı hep aynıdır. Ama Go Player bunlardan tamamen farklı. En büyük özelliği oyunun iki kişiyle oynanabiliyor olması. Grafik özelliğinin ikinci planda kaldığı oyun tam bir düşünme ortamında cereyan ediyor. Dama tahtasına benzer bir zeminde oynanan oyunda bilgisayarın ileri kademelerine karşı kafa tutmak hemen hemen imkansız. Eğer evde arkadaşlarınızla ya da büyüklerinizle zevkli ve kafa yorucu dakikalar geçirmek istiyorsanız bu oyunu mutlaka bulun. Oyunun, Mayıs sayımızda açıklandığını da hemen hatırlatalım.

DAS BOOT

İki disketlik bu oyun denizaltı simulasyonlarına yeni bir boyut getirdi. Daha önce beyaz perdeye aktarılan DAS BOOT'un Amiga versiyonu yılın ilk yarısından önce piyasaya sürülmüştü. Birçok taktiğin kullanıldığı oyunda üç tip denizaltıyı yakından tanıma imkanına sahip olabiliyordunuz. DAS BOOT oyun olmanın dışında denizaltılarla ilgili bilgiler vermesinden dolayı bir hayli ilgi toplamıştı.

TURRICAN II

1991 yılı her zamanki gibi Shoot'em up oyuncularını memnun eden bir yıldı. Hemen her ay iyi ya da kötü birkaç Shoot'em up'ı bilgisayarcılarda kolaylıkla bulabildiler. Ama onlar da bizim gibi kaliteli oyunların peşinde koşmaktan bıkmadılar. Nisan sayımızı okuyan arkadaşlar hatırlayacaklardır. TURRICAN II o ay adından söz ettiren oyunların başındaydı. İlkinde gösterilen başarının ikincisinde de devam etmesi herkesi sevindirdi. Oyunu yapan kadronun işlerinde usta kişiler oldukları göz önünde tutulursa oyunun kalitesi zaten kendiliğinden ortaya çıkıyor.

EUROPE

Amiga'yı sadece bir oyun aracı olarak görenlere indirilen bir darbe olarak ben EUROPE'u görüyorum. Çünkü Europe bir bilgi birikiminin çok güzel bir şekilde oyun haline getirilmiş şeklidir. Aslında ne bir oyun ne de bir ders programıdır. Coğrafya ile ilgili birçok şeyi Europe'la birlikte öğrendiğimi burada sevinerek yazabilirim. Avrupa kıtasının coğrafi özelliklerini bir yarışma havası içinde çok güzel sunan Europe beklenen ilgiyi gördü. Özellikle coğrafya'ya ilgi duyanlar Europe'u severek oynadılar. Coğrafya'yı sevmeyenler bile seslendirilmiş bu oyunu ilgiyle takip ettiler.

FULL CONTACT

Uzak doğu sporlarının başarıları üstüne çıkarılan oyunlar kervanına Full Contact ile bir yenisi daha eklendi. Oyunun en mükemmel yanı kuşkusuz grafiklerindeydi. Arka planda kullanılan renklerin canlılığı ve mükemmel dizaynı göz kamaştırmıştı. Birçok rakiple değişik platformlarda yapılan döğüşler oldukça kaliteli hareketlerle desteklenmişti. Oyunun açılış grafiği ise tam bir sanat şaheseriydi.

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

Simülasyon oyunlarında görünen tarz arayışı bu oyunda doruğa çıkmıştı. Uçak, helikopter, araba derken bu sefer bir Destroyer'in simulasyonu yapılmıştı. Bir Fransız firması olar Fütura öyle tahmin ediyorum ki bu oyun için bir hayli ter dökmüş Grafikler ve efektlerdeki başar oyunun kalitesini yükselten etmenler olarak karşımıza çıkıyor. Böylesine güzel bir oyunun tek disket 512 K'da çalışıyor olması biraz şaşkınlık yaratmıştı.

TRACK SUIT MANAGER II

Menajerli oyunlar içinde sivriler en güzel oyun Track Suit Manage H'ydi. Seçtiğiniz takımın bütün sorumlulukları size aitti. Tüm transfer işlemlerinizi siz ayarlıyorsunuz. Oyun içindeki taktiklerden devre arasındaki komutlara kadar her şey sizden sorulur. Tipik menajerli oyunların özelliklerini bünyesinde toplayan oyun türünün en iyilerindendi. Bu türden hoşlanan arkadaşların severek oynayacaklarını tahmin ediyorum.

KILLING CLOUD

Dergimizin Haziran sayısını alanlar arka sayfalardaki Killing Cloud'u mutlaka okumuşlardır. Derginin basımına çok az bir süre kala bize ulaşan oyun büyük uğraşlar sonucunda o sayıya yetiştirilebilmişti. Kısa bir süre içinde yazılması gerektiğinden oyunun eksik noktaları kalmıştı. Ama bu noktalar dergimizin değerli okuyucuları tarafından çok iyi desteklendi ve dergide yer aldı. 2000'li yıllarda şehir asayişinin sağlanmasının konusunu oluşturduğu Killing Cloud çok güzel bir simülasyon oyunuydu. Şehirlerin içinde kullanılan ayrıntılar ve üç boyutlu grafikler öylesine güzel canlandırılmıştı ki o ay oyunun başından kolay kolay kalkamadık. Simulasyoncu arkadaşların bu oyunu kaçırmadıklarını tahmin ederim.

CENTURION

1991 yılının en gözde strateji oyunlarından biri de Centurion'du. Roma devrinde geçen oyunda konular gerçeğine çok uygundu.^ Birliklerinizin Komutasını çok iyi bir şekilde yapabiliyordunuz. Oyunda kullanılan ekran sayısının fazla olması da bir hayli ilginçti. Örneğin, arenada gladyatörlerle dövüşebildiğiniz gibi at arabalarının katıldığı yarışa da girebiliyordunuz. Grafik olarak da titiz bir çalışmanın ürünü olan Centurion, strateji meraklılarının günümüzde bile severek oynadıkları oyunlar arasında.

EYE OF THE BEHOLDER

1991 yılında bizzat benim tanıttığım ve muhteşem diye nitelendirdiğim iki oyundan biri EYE OF THE BEHOLDER'dır. Kullanılan karakterlerin üstünlüğü oyunda hemen gözünüze çarpacaktır. F.R.R tarzı oyunların izlerini bulabileceğiniz oyunun konusu tam bir efsane şeklinde. Tanıtım yazımda da bahsettiğim gibi oyunun demosunu gördüğünüzde kalitesini siz de anlayacaksınız. Oyun, araştırmayı ve macerayı seven arkadaşların kaçırmaması gereken bir yapıt olarak karşımıza çıkıyor.

PREHISTORIC

Konusunu ilk çağdan alan oyun yılın ikinci yarısında elimize ulaştı. Başrolünü tarih öncesinde yaşamış olan Prehistoric adlı bir insanın oynadığı oyun pastel renkleriyle oldukça fazla beğeni toplamıştı. Obur Prehistoric'in karnı sürekli açılır. Doyurmak için tehlikeli yerlerden yiyecek almak zorundadır. Rakiplerine karşı elindeki iri kıyım sopayı kullanan bu kahramanın oyununu hepimiz severek oynamıştık.

STORMBALL

Spor oyunlarındaki durgunluk STORMBALL ile aşıldı. Günümüzün sporlarına pek benzemeyen oyun konu itibarıyla bir hayli değişikti. İki kişinin karşılıklı oynayabildiği oyunun esası metal bir top yardımıyla alandaki puanlan toplayabilmekti. Tabii bunun yanında oyunda kullanılan menüler yardımıyla bir sürü değişiklik yapabiliyordunuz. Spor karşılaşmalarına değişik bir boyut getiren oyunu umarım severek oynamışsınızdır.

MERCS

Ağustos ayı komando tarzı oyunları sevenler için bir hayli verimliydi. WAR ZONE ve MERCS bu ayın en iyi komando oyunlarındandı. MERCS gerek oynanabilirliği bakımından gerekse konu olarak diğerlerine göre daha

iyiydi Amerikan hükümeti tarafından çok gizli tutulan bir operasyonda başrolü oynamak istiyorsanız MERCS'i mutlaka görün. Komando ara oyunlardan hoşlanan arkadaşların kaçırmaması gereken bir oyun.

LORNA

Tipik bir Amazon olan Lorna'nın maceralarını anlatan oyun dergimizin Ağustos sayısın» davdı. Son derece çekici ve vahşi bir portre altında yaratılan LORNA rakiplerine karşı yaptığı hareketlerle ilgi toplamıştı. Elindeki müthiş bir silahıyla canavarlara karşı mücadele veren bu dişi savaşçı, kahramanları erkek olan diğer oyunculara adeta kök söktürdü. İkinci bölümün güçlüğünden yakınıldıysa da yine de sevilerek oynanan oyunlar listesine girdi.

P.P. HAMMER

İlk bakışta P.P.HAMMER hemen aklımıza Rick Dangerous'u getirmişti. Çünkü oyunun geçtiği alan ve nesneler bu oyuna çok benziyordu. Ama bu sevimli sarışın yumurcağın maceralarını anlatan oyun her bakımdan benzerlerine göre gözle görülür bir üstünlük sağlamıştı. Oyunda kullanılan ve gücünüzü çeşitli şekillerde arttırmayı hedefleyen şişeler de çok iyi düşünülmüş. Bölüm atladığınızda sarışın yumurcağın kapının önünde yaptığı sambayla uzun süre unutulmayacak olan oyun, bugün de sevilerek oynanmakta.

THE LEGEND OF BILLY THE KID

İşte bir efsane oyunu daha. Birçok defa filme alınan Billy The Kid efsanesi bu sefer oyun olarak karşımıza çıkıyor. Oyundaki konunun çok geniş bir alana dağıtılmış olması en büyük özellik olarak göze çarpmakta. Tren ve banka soygunundan bar kavgalarına kadar bir çok şey yapabiliyorsunuz. Karşınıza çıkan kişilerle diyaloga girip onlardan çeşitli şeyler öğrenebiliyorsunuz. Hatta bir masa etrafında poker bile oynayabiliyorsunuz. Animasyonların yavaşlığı biraz can sıksa da oyun oldukça kaliteliydi.

GODS

BIT MAP BROTHERS'ın ürettiği çift disketlik oyun, tam bir grafik zenginliği yaşıyordu. Tanrılara ulaşmaya çalışan ve bunun için her türlü zorluğu göze alan bir savaşçıyı yönetiyordunuz. Dört ayrı dünyayı keşfetmeniz gerekiyordu. Tipik bir Arcade oyununun özelliklerini taşıyan GODS, super ses özellikleriyle de desteklenmişti. Açılıştaki grafik ise hepimizi büyülemişti.

CHUCK ROCK

Prehistoric'ten sonra çıkan ve taş devrini konu alan bir oyun daha. Chuck Rock ana temasını televizyondan da izlediğimiz taş devri adlı çizgi filmden almış. Oyunun konusu baştaki introda çok iyi bir şekilde anlatılmış. Dinazor mezarlığındaki grafiklerin entrasanlığı dikkatinizi çeken başlıca noktalardan biri olacaktır.

LIFE AND DEATH

Konu olarak çok büyük bir özellik gösteren Life And Death titiz bir çalışmanın ürünü. Doktorluk gibi çok zor bir mesleği oyun haline getiren Life And Death, Eylül sayımızda geniş olarak açıklanmıştı. Hastaların röntgenini çekmekten onları ameliyat etmeye kadar bir çok tedaviyi yapabiliyordunuz. Yaptığınız her şeyden sonra bir sınıfa girip yaptıklarınızın doğru olup olmadığını öğreneceksiniz. Hastaları muayene ederken çıkardıkları sesler bir hayli ilginçti. Grafikferi de çok başarılı olan oyun iki disketlik bir yapımdı.

BLADE WARRIOR

Blade Warrior'un grafiklerindeki büyüleyici özellik dikkati ilk çeken noktaydı. Bu esrarengiz ninjanın belki hareketleri vasattı ama oyundaki soyut grafikler ve renk tonlamaları oyunun esrarengiz havasını arttırmıştı. Ninja oyunlarından hoşlananlar için değişik bir çalışmaydı.

HAGAR

Vikingler'i konu alan HAGAR'ın çok sevimli karakterleri vardı. Oyunun oynanabilirliği de gayet kolaydı. Daha önce çizgi romanları yayımlanan bu oyunun efektleri de bir hayli başarılıydı. Dükkanlardan alış veriş yapabiliyor olmanız, uzun mesafe atlayabilmeniz ve çeşitli silahları kullanabilmeniz oyunun başlıca özelliklerindendi.

THUNDERHAWK

Eye Of The Beholder'da muhteşem iki oyundan ilki diye söz etmiştim. İşte Thunderhawk bu iki süper oyundan ikincisi. Simulasyon tarzında yapılan oyun tam bir şaheser.Altı ana görevin yer aldığı oyunda kullanılan silahlar günümüzde en çok konuşulan imha araçları olarak seçilmiş. Hareket kabiliyetinin çok iyi olduğu oyunun demosundaki özellikleri de anlayabilmek için mutlaka görmek lazım. Yoksa siz bu oyunu daha görmediniz mi?

RISE OF THE DRAGON

Piyasada 10 disketlik ender oyunlardan biri de RISE OF THE DRAGON'dur. Los Angeles'ta geçen oyunun demosu konusunu fazlasıyla anlatıyordu. Bahumat, son derece kötü biridir ve yegane amacı dünyayı ele geçirmektir. Buna karşı önlem almak için sadece üç günümüz vardır. İnsanlar garip şekilde ölmektedirler. Konu olarak çok daha önce piyasaya sürülen B.A.T'a benzeyen oyun her bakımdan bu oyunu geride bırakmakta. 10 diskete kıyabilirseniz, bu oyun için kullanın.

BILLIARD

91 yılında piyasaya bir sürü bilardo oyunu sürüldü. Herbirinin kendisinden öncekine sağladığı bir üstünlük vardı. Bunlardan Fast Eddie's dönemine göre çok iyi bir oyundu. O zamana kadar işlenmemiş bir takım özellikleri bünyesinde toplamıştı. Ama saltanatı çok kısa sürdü. BILLIARD bu güne kadar çıkan bilardo oyunlarının içinde en iyisi olarak zirveye oturdu. Oyunda bilardonun her çeşidini oynayabiliyorsunuz. Topa vuruş açılarını anında ayarlayabilmeniz ve vuruş sonuçlarını görebilmeniz çok iyi tasarlanmış Bilardoya meraklıysanız bu oyunu görmeden geçmeyin.

DARKMAN

Ülkemizde de sevilerek izlenen DARKMAN'in oyunu hemen OCEAN tarafından piyasaya sürüldü. Bir profösörün hikayes'ini konu alan oyun filmiyle benzer özellikler gösteriyordu. Size karşı yapılan büyük haksızlıkların cezalandırılması oyundaki ana hedefinizdi.

LAST NINJA III

Last Ninja oyunlarından sonuncusu olan LAST NINJA III yakın bir geçmişte piyasaya sürüldü. Konusunu yine kötülüklere karşı mücadele veren ninjalardan alan bu oyun diğerlerine nazaran daha sürükleyiciydi. Yıldız, sopa ve benzeri araçları kullanabiliyor olmanız oyunun en ilgi çekici yanlarındandı. Başında kullanılan demo da bir hayli güzeldi.

TERMINATOR II

Bütün zamanların en pahalı filmi olarak nitelendirilen TERMINATOR II'nin oyunu filminden önce geldi.Amerikan görsel sanatının en üst düzeyde kullanıldığı filmin hasılat rekorları kırması, beklenen bir olaydı. Haliyle filmiyle beraber oyunda büyük bir ilgi gördü. Oyunda çizilen ARNOLD tipi oldukça başarılıydı.Bunun dijitize edilmiş gerçek görüntülerle de desteklenmiş olması oyunun kalitesini arttırmıştı. Oyun içindeki bölümlerde tamamen filmle ilgiliydi.O unutulmaz tırla kovalamaca sahnesi çok başarılı bir şekilde canlandırılmıştı. Bence TERMINATOR II arşivinizde mutlaka bulunsun.

Yıllar sonra küçük çocuklara 'işte bir zamanın en büyük filmi olan TERMINATOR linin oyunu bu' diyerek hava atabilirsiniz.

LOTUS TURBPO ESPRIT

Commodore 64*deki iki kişilik araba yarışlarını severek oynardık. İşte bu tarz araba yarışını ilk yapan firma MAGNETIC FIELDS oldu. Mükemmel grafikler ve oynanabilirliği ile oldukça sevilmişti. İşte bu yılın en iyi yarış araba oyunu olmaya aday bir oyun. Ayrıca bu senenin sonunda oyunun ikincisi de piyasaya sürüldü. Bana kalırsa iki kişilik yarış için birincisini, tek kişilik yarış için ikincisini alın.

CHASE HQ II

Hazır laf yanş oyunlarından açılmışken işte güzel bir yarış oyunu daha. Hırsız polis kovalamacasını sevenler için mükemmel bir oyun. Yarış yapıp hırsız arabalarını yakalayın. Bu arada yardıma gelen helikopteri kaçırmamaya çalışın. Birincisi kadar zevkli bir oyun. Bununda gönül rahtlığı ile alabilirsiniz.

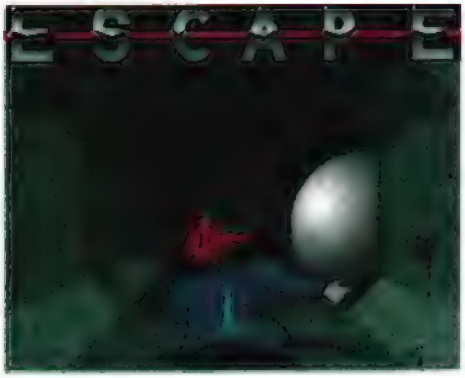
KILLING GAME SHOW

Ardarda ürettiği kaliteli oyunlarla kendine sağlam bir yer edinen PSYGNOSIS yine güzel bir oyun yapmış. Oyun değişik bir shoot'em up. Platformlar üzerinde yukarıya doğru çıkıyoruz. Ayrıca zeminden yukarıya doğru yükselen su var. Robotumuz suya değince yokoluyor. Tüm bu kargaşanın içinde birde belli nesneleri toplamak eklenince insan çıldırıyor. Havdi kolay gelsin.

WINGS

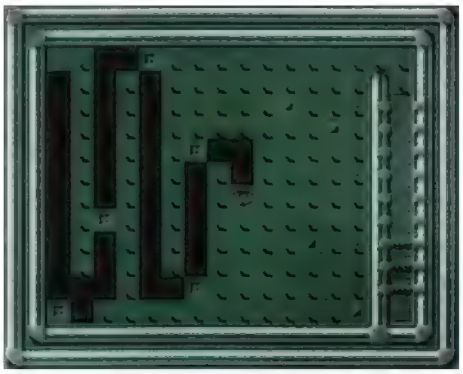
Cinemaware firmasının yaptığı güzel simülasyon oyunlarından biri. Grafik ve ses efektleri mükemmel. Oyunda amacınız Red Baron"a karşı olan mücadeleyi kazanmak. Oyunda yönettiğiniz pilotla, orduya girişinden alabileceği en yüksek rütbeye kadar oynamalısınız. Oyundaki görev sayısının çokluğu ve pilotunuzun tuttuğu ve olayların akışına göre değişen günlük gerçekçiliği çok yüksek seviyede tutuyor.

İşte size geride bırakmaya hazırlandığımız 1991 yılının en gözde oyunlarından bazıları. Yukarıdaki oyunları seçmek için bir hayli inceleme yaptım. Dönemine göre en fazla oyananan oyunları siz değerli okuyucularım için hazırlamaya çalıştım. Gelecek yılda, bundan önce olduğu gibi ülkemize ulaşan en yeni oyunları sizlere tanıtmaya devam edeceğiz. Hepinize şimdiden mutlu bir yıl geçirmenizi diliyorum.



GÖKMEN BAYIN

Metallica'nın süper şarkılarının isimlerini kullanarak yapılan oyunlar listesine şimdi yeni bir tanesi daha eklendi. **Eye Of The Beholder'dan** sonra, bu sefer adını **Ride The Lighting** albümündeki **ESCAPE** şarkısından alan yeni oyunumuz, benim bu ayki insanı çıldırtabilen deli oyunlar listemde bulunuyor. Bu oyunda hep birlikte bir firarı gerçekleştireceğiz. Ama bizi kovalayan ne bir düşmanımız ne de bir doğa üstü yaratık var. Şimdi 'bunlar olmaksızın firar nasıl olur?' diyeceksiniz. Eğer yürüdüğünüz yol kendiliğinden çöküp üstünden geçmenize bir daha izin vermiyorsa, ne bir düşmana ne de başka bir rakibe ihtiyacınız var. Oyun öylesine güzel tasarlanmış ki, insan oynadıkça hırslanıyor ve hep bir adım daha ileriye gitmeye çalışıyor. Oyunu yüklediğinizde tatlı bir tonlamayla çizilmiş bir grafik, gözünüze çarpan ilk özellik olacak. Ondan sonra direk oyuna gireceksiniz. Oyunda yapmanız gereken şeyler belli bir süreyle sınırlandırılmış.Üç hakka sahip olmanız sizi biraz daha dikkatli olmaya sevk edecektir. Ekranın sağ üst köşesinden, kaçıncı level'da olduğunuzu görebilirsiniz. Bu ilk level'da oyuna sol üst köşeden başlayacaksınız. Sizin amacınız engellerle kapatılmış olan merdivene ulaşmak ve bir üst kademeye geçmek. Tabii bu merdivene ulaşırken engellerin birer birer açılması gerekiyor. Bunun için de, sürenizi çok iyi ayarlamanız gerekiyor. Oyunda dikkat etmeniz gereken en önemli şey, geçtiğiniz yollardan bir daha geçemiyor olmanız. RAnın bazı bölümlerinde kullanılan bu özellik, **ESCAPE'te** dikkat edilmesi gereken en önemli özelliklerden biri olarak görülmekte. Engellerin açılmasını sağlamak için, ayrıca çökmeyen ve üstünden geçtiğinizde şekil değiştiren kareleri de halletmeniz gerekmekte. Her bölümde bu karelerin sayısı farklı tutulmuş. Eğer bu kareleri ilk bölümde eksik bırakırsanız engeller açılmayacak ve dolayısıyla bölüm atlayamayacaksınız. En son kareyi de yaktığınızda, bir kapak açılacak ve merdivenden aşağı inerek bu bölümü bitirmiş olacaksınız. O bölüm için puanınız hesaplandıktan sonra ikinci bölüme geçeceksiniz. Burada tehlikelere ek olarak üst sırada hareketli bir top sizi tehdit edecektir. Zamanlamanızı öyle iyi yapmalısınız ki, hem bu toptan uzak durabilin hem de yarattığınız çukurlara düşmeyin. Burada sözünü ettiğim karelerden sadece bir tane bulunmakta. Üçüncü bölümde ise bir tek çukur bulunuyor; o da ekranın en üstünde.. Burada sadece şekil değiştiren kareleri belli bir sıraya göre üstünden geçip merdivene ulaşmanız gerekiyor. Engellerin belli bir sıraya göre açılıp kapanması sabrınızı biraz zorlayacaktır. Yaktığınız her karenin ardından bir engelin açıldrğını göreceksiniz. En son olarak her bölümde olduğu gibi merdiveni kullanarak bir üst level'a geçeceksiniz. Dördüncü bölüm ise ilk üçe nazaran bir parça daha kolay. Buradaki soru işaretlerini de almayı sakin ihmal etmeyin. Bundan sonra oyun giderek zorlaşarak sürüp gidiyor.



ESCAPE, yeşil renklerin ana renk olarak kullanıldığı bir oyun. Egzotik bir müzikle desteklenen **ESCAPE'nin** grafikleri de vasatın üstünde. Sabrınızı ve çabukluğunuzu denemek istiyorsanız, bu oyunu kaçırmayın. Son olarak bu oyunu **PUBLIC DOMAIN** CLUB'lerden bulabileceğinizi de hatırlatalım. Gelecek aya görüşmek üzere...

GRAFİK	% 70
SES	% 75
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 75

TREX WARRIOR

22nd CENTURY GLADIATOR

Murat ŞENYÜZ

Teknolojinin hızlı gelişimi sayesinde yirmi ikinci yüzyılda yeni bir spor dalı ortaya çıkmıştı. Bu oyun, Roma devrinde gladyatörlerin arenada döğüşmelerinin yüzyıla uyarlanmış şekliydi. Burada gladyatörlerin yerini savaşan uzay gemileri, kılıçların ve baltaların yerini ise lazer silahları almıştı ama yine, oyun bir arenada oynanıyordu. Teknoloji ve bilgisayarlar insanları sürekli rutin yaşama alıştırdığı için vahşet insanları cezbediyordu. Bu nedenle oyun artık bütün halkı kasıp kavuruyordu. 2187 yılında Mando Quant adlı bir

oyuncu tüm zamanların en iyi şampiyonu unvanı ile en iyi savaşçıydı. Ancak bir süre sonra dünyadan başka bir gezegene sürüldü ve oyunlardan men edildi. Fakat zamanla bir yolunu bulup tekrar oyunlara geri dönmek istiyordu. Bunun için adını Riano Bolar olarak değiştirip yeniden bu spora döndü. Ancak dünyaya tekrar dönebilmek için 5 ayrı gezegende başarılı olması gerekiyordu. Aradan tam iki yıl geçtiği için de çok çalışması gerekiyordu. Brand IV, Ocenia. Hades. Liangman ve dünya gezegenlerinin şampiyonu **olabilirse- yeniden dünyaya dönebilecekti. Ve işte siz Riano Bolar** olarak oyuna başlıyor ve adamınızı arenalarda en iyi şekilde kullanarak dünyaya geri getirmeye çalışıyorsunuz.

Oyunun başında bir süre beklerseniz güzel bir demo seyredebilirsiniz ya da mouse'a basarak Trex Monitor'e girebilirsiniz. Bu sizin ana ekranınızdır. En üstte sahip olduğunuz credits miktarını yazar. Bu miktar doğrultusunda alış veriş yapabilirsiniz. Bunun hemen altında şampiyonluk kazandığınız gezegenlerin isimlerini göreceksiniz. Eğer bir gezegende şampiyon olduysanız o gezegen parlak bir şekilde yanacaktır. En alttaki seçenekler ise şunlar.

Load: Daha önce kaydettiğiniz bir oyunu yüklemek için kullanıyorsunuz.

Save: Oyunu kaldığınız yerden kaydetmek için kullanıyorsunuz.

List: Gün gün kazandığınız credits'leri bu ekrana geçerek görebilirsiniz. Exit ile trex monitor'un ana ekranına dönebilirsiniz.

Check: Sahip olduğunuz ekipmanı kontrol ediyorsunuz. Ayrıca bu ekranda Trade yani alış veriş seçeneği de var. Exit ile buradan çıkabilirsiniz. Eğer alış veriş ekranına girerseniz karşınıza 8 adet resim çıkacaktır. Bu resimlere klikledığinizde karşınıza fiyat çıkacaktır. İlk rakam alış fiyatınız, ikinci rakam ise satış fiyatınızdır Oyunun ilginç bir özelliği de daha önce aldığınız bir ekipmanı kullanılmış fiyatıyla geri verebiliyorsunuz. Resimlerdeki ekipmanlar ve fiyatları şu şekildedir. Missiles 100/80, Shockwave 1500/800, Hi-nrg MKII 1600/800, Turbo Xcel GSI 1200/900, Binary charge one 3500/1400, Weapon cooler 3200/1600, Positronik V2.90 7500/3500 ve Shieldreloader 3800/1800 credits'dir. Her silahın yanında siz de kaç adet bulunduğu yazar.

Start: Ve işte bu seçenekle oyuna geçiyorsunuz. Dört bir yanı duvarlarla çevrili bir arenada oyuna başlıyorsunuz. Ekrandaki grafikler 3 boyutlu filled vektör olarak hazırlanmış. Arenanın bazı yerlerinde gerek duyduğunuzda saklanmanız için planlanmış duvarlar var. Rakipleriniz tek tek uçan dairelerce sahaya bırakılıyor Düşmanınız sahaya iner inmez onu yok etmeye çalışın. Her yok edişinizde bir yenisi gelecektir. Ta ki en son rakibinizi öldürene dek. Bundan sonra yeni bir gezegene geçebilirsiniz. Yalnız döğüş sırasında bazı noktalara dikkat etmelisiniz. Lazer silahınızı kullandıkça namlunuz ısınıyor ve silahınız yavaş ateşleme yapıyor. Bunun için bir süre bekleyip namlunun soğumasını bekliyorsunuz. Tabii rakibinizle karşı karşıya olduğunuz bir durumda bu sizin için önemli bir dezavantaj oluyor. Bu durumda önemli ölçüde Shield kaybediyorsunuz. Tekrar shield kazanmak için arenanın bazı yerlerinde bulunan enerji depolarını alabiliyorsunuz. Bu sayede bir miktar rahatlıyorsunuz. Arenada kırmızı bölgelere dikkat edin. Çünkü bu bölgeler sizin enerjinizi yok ediyor. Bazen rakibiniz uçan bir cisim olabiliyor. Bu durumda arenanın zıplama bölgelerini kullanıyorsunuz. Genelde sarı renkli bu bölgelerde zıplayarak uçan cismin yüksekliğine ulaşıyor ve onu vurmaya çalışıyorsunuz. Eğer bir yerde sabit bir şekilde durursanız rakibiniz de sizin karşınıza

geçecek ve o da sabit bir şekilde duracaktır. Bu durumda enerji düzeyinize güveniyorsanız birbirinize ateş edebilirsiniz. Hanginiz daha çok ateş ederse karşısındakini yok edecektir. Ancak pek iyi bir yöntem olduğu söylenemez. Ayrıca aracınızı hızlandırmak için sağ mouse tuşuna basıp ileri itmeniz gerekiyor. Yavaşlama ve geri gitme içinse tam tersini yapıyorsunuz. Her zamanki gibi 'P' tuşu oyunu donduruyor.

Trex Warrior'un hikayesi ve açıklaması bu kadar. Gerisi size kalmış. Eğer siz de yirmi ikinci yüzyıl insanları gibi teknoloji ve bilgisayarlardan bıktıysanız sakın bu tip şiddet girişimlerinde bulunmayın. Siz iyisi mi geçin Amiga'nızın karşısına ve sessiz sessiz Trex Warrior oynayıp deşarj olun. Hepinize stressiz günler diliyorum.

GRAFİK : %80
SES: %75
OYNANABİLİRLİK: %85
GENEL: %80

AYKIN ADEMOĞLU

Müller sağdan süratle sıfıra indi,ortasına Yeboah mükemmel vurdu ve top filelerde. GOOOLLLÜ! Evet, artık siz de Bundesliga M.P. ile Alman liginin dünyaca ünlü takımları ve süper starlarıyla bu heyecanı yaşayabilir, futbolun doyumsuz zevkine ve heyecanına varabilirsiniz. Bundesliga M.P. oldukça kapsamlı yazılmış son derece güzel

bir oyun. Türünün içinde bu zamana kadar yapılanların en iyisi. Diğer menajerlik oyunlarında olmayan bir çok şey boyunda var. Bir futbol takımının düşünebileceğiniz

her türlü gereksinimlerini bu oyunda bulabilirsiniz. Oyun en az 1, en çok 4 kişiyle oynanabiliyor. Oyuna 66 takımdan birisini seçerek başlıyorsunuz. Amacınız tabii ki takımınızı 3. Lig'den alıp 1. Lig'e çıkarmak ve Avrupa Kupalarına katılmak. Avrupa Kupalarında beş tane de Türk takımı var. Bunlar: Fenerbahçe, Aydınspor, Trabzonspor, Beşiktaş ve Galatasaray. Eğer DFB-POKAL'ı (Alman Federasyon Kupası) kazanırsanız ki oldukça zor 1 .Lige çıkmadan da Avrupa'da Kupa Galipler Kupasına katılabilirsiniz.

Oyuna başladığınızda elinizde 1.500.000 DM var ve oyunun sonuna kadar sadece bir üst lige geçtiniz zaman az bir miktar para alabiliyorsunuz. Bunun haricinde başka para alamıyorsunuz. Tabii ki bankadan borç para (max. 4.000.000 DM) alabiliyorsunuz. Ama bu parayı bankaya zamanında ve faiziyle birlikte ödemelisiniz. İşte burada araya diğer menajerlik oyunlarında görmediğiniz bir gelir türü giriyor: Reklam. Reklam oyunda en önemli 2. gelir kaynağınız.

Takımınızınformasına ve stadınıza reklam alabilirsiniz. Eğer takımınızın form grafiği çok iyi ise oldukça iyi teklifler alabilirsiniz. En yüksek reklam teklifini COMMODORE firması veriyor. Ama COMMODORE'dan reklam alabilmeniz için takımınızın durumunun çok çok iyi olması lazım.

Takımın en önremli gelir kaynağını maç hasılatları oluşturuyor. Ama en başta bu da yeterli miktarda değil. Çünkü stadınızın kapasitesi 12.000 ve bilet fiyatları 10 DM. Eğer bilet fiyatlarını birden arttırırsanız, maçınıza çok seyirci gelecektir. Hasılat gelirini arttırmak için biraz masrafa girmeniz gerekir. Yapmanız gereken üç şey var. Bunlar:

1) Stadınıza ek trübin (koltuklu, kapalı ve açık) yaptırıp hem stadınızın kapasitesini, hem de bilet fiyatlarını arttırmak.

2) Stadınıza ışık kolonları yaptırıp gece maçı oynamak ve bilet fiyatlarını arttırmak.

3) Stadınızda konforu arttırıp bilet fiyatlarına zam yapmak.

Bunların hepsini yapmaya paranız yetmediği için birisini seçmeniz gerekmektedir. Bunların yapılması min. 10 hafta sürüyor. Bilet fiyatlarını ise en az 5 DM, en çok 25 DM yapabiliyorsunuz. Paranızı çok iyi ve hesaplı kullanmalısınız. Mümkün olduğu kadar gereksiz para harcamayın. Çünkü,-yeterli paranız olmadığı zaman bir üst lige çıksanız bile borcunuz yüzünden takımınızın antenman giderlerini karşılayamıyorsunuz ve takım formdan düşüyor, bazı futbolcular takımı terk ediyor ve banka borçlarınız yüzünden maç hasılatlarına el koyuyor. Böylece küme düşmeniz kaçınılmaz oluyor.

Takımınızı ayda bir kere kampa götürebilirsiniz. Ama bu oldukça masraflı oluyor. En kötü kampın fiyatı 200.000 DM'den başlıyor. Sene başında bir kere gitmeniz yeterli olacaktır. Bundan sonrası diğer menajerlik oyunlarında olduğu gibi klasik şeyler.

Bundesliga Manager Pro. oldukça ayrıntılı bir oyun. Bu ayrıntılar oyuna gerçekçilik katıyor. Oyunun tek negatif yanı Almanca- olması. Oyunun İngilizce versiyonu da olsa çok daha iyi olurdu. Ama oyunda çok kaba bir Almanca değil. Küçük bir sözlük yardımıyla oyunu oynayabilirsiniz. Sadece terimleri bulamayabilirsiniz. Bu oyuna vereceğiniz üç diskete ve oyun parasına değecektir. Oyun sizi başında saatlerce tutuyor. Ayrıca oyunun grafikleri ve ses efektleri de bir menajerlik oyununa göre çok iyi. Bu oyunun arşivinizde mutlaka bulunması gerekir.

GRAFİK	%90
SES	%90
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%90

GÖKMEN BAYIN

Geçen ay gelen oyunların içinde oynanış bakımından aynı zorluk derecesinde olan oyunlar çoğunluktaydı. Bunlardan WACKY RACER, içlerinden en ilgi çekici lanlarından biri. HI-TEC SOFTWARE'in piyasaya sü-düğü oyun, bir HANNA-BARBERA production olarak karşımıza çıkıyor. Zaten oyunu oynarken grafiklerde çizgi film öğelerinin kullanılmış olması hemen dikkatinizi çekecektir. Oyun bir yarış atmosferinde cereyan etmekte. Sizi bu yarışta zorlayacak toplam 10 tane rakibiniz var. Oyunun en başında hiçbir şeye dokunmazsanız, bu 10 arabanın komik dizaynlarını görebilirsiniz. Oyun başladığında, bu arabalardan üçü sizden önce davranarak hareket edecektir. Bunlardan birkaç saniye sonra da siz hareket edeceksiniz. Oyun joystick'le oynandığı gibi, klavyeden de oynanabiliyor. Klavyeden oynamak, oyun için daha sağlıklı. Çünkü birazdan anlatacaklarımı joystick ile gerçekleştirmek pek kolay olmuyor. Çukurlardan atlamak için, arabanızın arka tekerleği uçuruma gelene dek ilerlemeniz gerekiyor. Düşerim di-,ye çok önceden atlarsanız, mesafeyi katedemezsiniz. Önünüzde giden araçları uygun yollarda sollayabilir; SPACE'e basarak imha edebilirsiniz. İlk bölümde solucanlar ve tavşanlar, sizi oldukça rahatsız edecek. Bunları, yanlarına pek yaklaşmadan ateş

ederek yok edebilirsiniz. Ekranın solunda kalan hakkınızı görebiliyorsunuz. Her hakkınız toplam beş ayrı güce sahip. Her bir hatalı harekette, bunlardan biri eksilecektir. Yollarda önünüze çıkan mavi boncukları alırsanız, gücünüzün arttığını göreceksiniz. İlk bölümü bitirdiğinizde, arabadan inip başka bir göreve başlayacaksınız. Bu bö-

lümde bir an için yarışı bırakıp diğer rakipler için bir tuzak hazırlayacaksınız. Ekranın hemen altındaki bir bölümden çeşitli şekiller görüntüye gejecektir. Sizin göreviniz bu şeyleri bulmak. İlk olarak sizden bir piyon bulmanız istenecektir. Bunu koyu renkle ifade edilen merdivenleri kullanarak yukarıya çıkıp bulabilirsiniz. Yalnız yukarıya çıkarken hareket halindeki yılanlara dikkat etmeniz gerekiyor. Çünkü bunlara çarptığınız an, kendinizi geldiğiniz yere geri dönmüş olarak bulabilirsiniz. Bunun yanında bazı kayalardan da. sizi tehtit edebilecek şeyler çıkabilmekte. İstenilen şeyleri bulduğunuzda en kestirme yoldan aşağı inin. Sağda bulunan dostunuza elinizde bulunanı, SPACE tuşunu kullanarak verin. Sizden aldığı cismi biraz yürüyüp yere bırakacaktır. Hemen ardından sizden üç şey daha bulmanız gerekecek. Bunların içinde en zor olanı da tepedeki kaya. Hepsini aynı işlemlerde topladığınızda tuzağı kurmuş olacaksınız. Bunları zamana karşı yaptığınızdan TIME OUT'a kalmamanız gerekiyor. Üçüncü bölümde ise sizi başta maymun ve yarasalar olmak üzere çok değişlik rakipler bekleyecektir. Buradaki yolların ilk bölüme oranla daha zor olduğunu hemen fark edeceksiniz.

Tipik bir çizgi film renklerine sahip olan Wacky Racer, çok hoş bir oyun. Seslendirmenin de oldukça başarılı olduğu bu oyun, neşeli dakikalar geçirmek isteyenler için ideal..

SES	% 75
GRAFİK	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	% 85

VİRÜS ve KOMMODOR ABİ!

FECİ ŞEKİLDE ZARARLI SAYFADIR!

Selam virüsler! Nasılsınız? Yine dataları yemeye devam ha? Bu ay dertli virüsler zinciri devam ediyor! İşte bazı mektuplar....

Hello VİRÜS! How are you? My name is MEGAVİRÜS.

İngilizcem bu kadar olduğundan bundan sonrasını Türkçe yazacağım. Ama illa ingilizcesini isterseniz radyoyu açın. Radyodan bir arkadaşla anlaştım. Her saat başı virüsçüler için mektubumu yayınlayacak.

Şimdi MEGAVİRÜS de kim diyeceksin değil mi? Üstelik ben diğer VİRÜS'lere de benzemem. İşlediğin VİRÜS KİLLER'ı kullan. Ben ölmem. MEGAVİRÜS ölmez. Çünkü ölümsüz bir VİRÜS'üm. Nerede kalmıştık ha? Bir gün masum masum bu sayfayı okuyordum (Aynı anda SWIV oynuyordum. Sıkıysa siz de yapın). Bir de baktım herkes kendine VİRÜS ismi uydurmuş. Bir VİRÜS'tür gidiyor. 'Heralde bu da LEVİS gibi moda, bari ben de VİRÜS olayım' dedim. Ve hemen mahkemede ismimi değiştirdim. MEGAVİRÜS oldum. Her neyse bu kadar özgeçmiş yeter. Şimdi fasülyenin faydalarına geçiyorum. Bazı sorularım ve ipuçlarını var (Birkaç kutu da 0.9 ucum var satılıktır)

Questions....

1> Bu TUAREG, METALLIC, MAX (Maximillano da olabilir daha hoş oluyor.) VİGO. HİGO, GHOST ve bunun gibi vatandaşlar kimdir? Bunlar süper kahraman falan mı? Eğer öyleyse çizgi romanlarını nereden bulabilirim?

2> İlk sayfada BAŞBAŞA' yazısını yazan MAHMURE teyze (Yok? nineydi galiba? Yoksa yenge miydi? Her neyse) Son iki sayıdır niye telif yasasını savunuyor? Kırıcı gruplara bir garezi mi var? Yoksa telifkolik mi ne? Anlayamadım. Anlatın yav.

3> Bilgisayarım içinde ROM varmış. Hiç ROM içmemiştim, onu nasıl elde edebilirim.

4> Bir arkadaşım bilgisayarımın içinde bir sürü bit olduğunu ve bu bitlerin bilgisayarımı yönettiğini söyledi. Bunları yok edip bilgisayarımı kölelikten kurtarmak için DDT mi kullanayım. Sizin bildiğiniz ilaçlar varsa bana gönderin.

5> PP HAMMER oynarken çocuğu biraz bekletince sigara içmeye başlıyor. Bu çocuğa bu yaşta sigara içiren programcıları nerede bulabilirim? Ayıp oluyor yani. Bu oyunu temiz kalpleriyle oynayan miniminnacık AMIGA'cılara örnek olmak gerek. (Haa unutmadan bu çocuk ne marka sigara içiyor? O kadar tütrüyorki adi çocuk. Ben MEGAVİRÜS sigara içmezken bu oyun yüzünden başlıyacağım heralde.)

Şimdi de size harikulade bir ipucu. (İpin arkasını isterseniz beni bulun.) PP HAMMER oynarken CTRL tuşu hariç bütün tuşlara aynı zamanda basarsanız oyuna sonsuz hakla devam edersiniz.

SHADOW OF THE BEAST II oynayan arkadaşlar MEGAVİRÜS size sesleniyor. Karşınıza çıkan ilk yaratığa rastlayınca 'A' tuşuna basın. Answer moduna girin. 'GIVE 500 DOLLARS' yazın. Adamınız çaktırmadan yaratığın cebine sıkıştırır. Bundan sonra iyi bir yardımcınız olacak. Bir elin nesi var, iki elin on parmağı var. Unutmadan her yarım saatte bir aynı şeyleri yapın. Bu yaratığında besleyecek bir ailesi var değil mi?

Şimdi de programlarınızın baş düşmanı haline gelen SADDAM VİRÜS düşmanları. Size bunu kolayca yok etmek için bir tiyo. VİRÜS'lü disketinizi (VİRÜS alınma senden bahsetmiyorum.) sürücüye takın. Sonra sürücüye yaklaşıp kısık bir sesle 'SADDAM majesteleri (sakın bey veya ağbi falan demeyin. Ben dedim ve gözümün rengi morumsu mavi oldu.) Şimdi takıcağım diskette senin için hazırlanmış KUVEYT, ARABİSTAN ve ABD haritaları var. İşgal et onları.' deyin. Bu esnada çaktırmadan temizleme disketinizi (DISK CARE) sülüsyonlayıp sürücüye takın. Garibana zehir etkisi yapıyor. Tam işgal hayalleri kurarken rahmete erişiyor ve disketiniz kurtuluyor.

Bu iyiliğime karşılık bir şey yapmak isterseniz. Tibet dağlarının en büyük tapınağına gidin (Benim tapınağım olur), dört beş kutu maxel disket dikin. VİRÜS kardeş mektup burada THE END oldu hadi exvallah!

Sevgili MEGAVİRÜS!

Uzun dertli mektubun her zamanki gibi yine basit sorular içeriyor. GIGAVİRÜS ile akrabalığın var mı? Dergiyi okurken SILKWORM 4 oynayabildiğini.yazmışsın. Hehe, ben bu yazıları yazarken öteki tarafta SILKWORM 4 yapabiliyorum.

Answers ....

1> Bunlar süper değil süpür kahramanlardır. Dergimizin görünmez kahramanlarıdırlar. Bilimum temizlik işlerini yaparlar. Çizgi romanlarını bulamazsın.

2> Evet MAHMURE ablanın kırıcı gruplara karşı son iki aydır bir antipatisi var. İki ay önce ünlü bir kırıcı grup yaptığı hareketlerle MAHMURE ablanın kalbini kırdı. Bu olaydan sonra MAHMURE abla bu gruplara karşı cephe aldı. Bu cephe söylendiğine göre üç oda, bir salonmuş.

3> Bu ROM'u içmek için, SPACE BAR'a takılman gerek. Ya da bunu SCROLL BAR'dan temin edebilirsin.

4> Bu bitler temizlemekle bitmez. Her yerden biterler. Zaten bitseydi insanlar bunların isimleri bitmesini istercesine 'bit' koymazdı. Bu ismi söyleyerek bir nebze de olsa psikolojik olarak rahatlayabilirsin. Bit, bit, bit, bit....

5> Höt! Büyüklerinle böyle konuşma bakim. Sen kimsin PP HAMMER abim ile böyle konuşursun. Sen PP HAMMER'm canını dişine takıp (Daha önce kulağına takıyordu.) çoluk çocuğuna ekmek getirebilmek için nasıl çalıştığını görmüyor musun? Adam işte biraz senin düşünmenden faydalanıp bir cıgara yakıyor. Nee? Yoksa sen PP HAMMER'in 45 yaşında olduğunu bilmiyor muydun? Onların sülalede irsi, biraz genç gösteriyor onun için. Ayrıca belirtmeliyim. Geçen gün stüdyolarımızda karşılaştığımız MC HAMMER bize ilginç gerçeği açıkladı. PP HAMMER aslında MC HAMMER'ın dayısıymış!

6> BEAST II için gönderdiğin tiyoyu denedim. Adam 500 doların üzerine 250 dolar daha ekleyip harçlık olarak bana parayı geri verdi. Sonra gülmekten öldü. Verdiğin ipucu dolaylı yoldan yararlı oldu diyebilirim. Teşekkürler.

Ok bu aylık bu kadar. Öteki mektupları pek tutmadım. Daha iyi şeyler gönderin. Şimdi dergiden haberler:

◗ Dergimizin Raytrace ve Makine dili yazarlarından olan CEM GENCER, makine dili yazılarını yazmaktan anadili Türkçe'yi unuttu. Bunun ilk belirtilerini bir kaç ay önce gösteren CEM, geçenlerde kuruyemişçiden çukulata alıp parasını verdiğinde. 'Pardon siz ne kadar verdiniz.' diye soran kuruyemişçiye '$13A8 Lira' deyince, gözünün üzerine bir yumruk yedi. '1300 dolar ne zaman verdin lan" bana' diyerek CEM'i tekme tokat dışarı atan kuruyemişçi dolandırıcılık masasını aradığını söyledi. CEM bu konu hakkında bize şunları söyledi '%0001! 10010 1001100011100ü. 1010100100010?'.

◗ Dergimizin Metalci yazarlarından GÖKMEN BAYIN evde kendisine ait olan alet, hırdavat, çengel, kalorifer kazanı, araba jantı, gemi çapası, kamyon damperi ve bilimum metal aksesuarını hurdacıya satıp kazandığı parayla Hawaii'ye tatile giden annesine küstü. Şu an dergide yatıp kalkan GÖKMEN, geceleri metal çalışma masasına sarılıp yatıyor.

◗ Dergideki kaçık pilotlardan olan HACI GÖKHAN ŞENER'in bu ay dergideki sakızlarla başı belaya girdi. Sakızları bir türlü çiğnemeyi beceremeyen HACI GÖKHAN, geçenlerde sakızlara bulanmış bir vaziyette bulundu. Ayrıca bu yaz tatil yapmaya İRAN'a gideceğini açıkladı. Ayrıca GÖKHAN şu aralar DÖRT rakamına çok takmış durumda. Ha babam dört, dört, dört diyor başka bir şey demiyor!?...

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay tekrar bu sayfalarda buluşmak üzere hoşçakalın. Bol virüslü günler dilerim. Byeee.

KOMMODOR ABI YİNE DERTLERİNİZİ OKUYOR! ve GÜLÜYOR!

Yo! okur kitlesi işte KOMMODOR ABİ'niz. Yine komik dertler içeren mektuplerinizi okudum. Birazda güldüm yani. İşte zaman kaybetmeden mektuplarınızı açıklıyorum. Tabii ki cevaplarını da yazıyorum. Hadddeee Gombeee!

ilk mektubumuz İzmir'den bir 33 rpm'lik. Yazan okur, ORAL İNALER. Arkadaşımız mektubu içine doğru kayan daireler şeklinde yazmış. Mektubu okumaya çalışan HÜSEYİN'in başı döndü ve koşarak en yakın çıkıkçıya giderek başını düzeltti. Çünkü konuşurken yüzüme bakamıyordu. Sonra ona kağıdı döndürmesinin yeterli olacağını söyledim. O da bu fikri geliştirerek kağıdın ortasına bir delik açıp pikaba koyup okudu. (Pikap=TECHNICS MK 1210) zavallı iki gece SEKA'nın başından kalkmayınca böyle oldu.

KOMMODOR ABİ hürmetler sunarım abicim. Benim sana bazı sorularım olacak. Yanıtlarsan bahtiyar ve berhudar olurum değerli abim. Neyse fazla cart curt etmeden sorulara geçelim. Benim bir adet A500'üm var. Geçen gün ekrana top gelince basic ve eli pencerelerinin camları kırıldı. Napiyim tanıdığın bir camcı vardı. Ayrıca benim bilgisayar guru meditation vermekten havalarda uçuyor. Noolur bir çare göster. Guru meditation'dan nasıl kurtulucam? Üzüntümden iki gündür su içmiyorum. GUPGURU oldim. Yalvarırım dertlerimi dinle. Sürüyle derdim var: KOMMODOR ABİ acaba Multi ice diyorlar. Ayrıca multi ice neden erimiyor. Multi ice ile vanilla ice akraba mı? Değilse soyadları neden aynı? Multi ice'in üzerine krema döksem Multi ice cream olur mu? Olursa niye olur? Olmazsa niye olmaz? KOMMODOR ABİ ben psikopat mıyım? Psikopatsam niye psikopatım? Değilsem niye böyle sorular soruyorum. KOMMODOR ABİ benim TURBO SILVER'in rengi solmuştu. Gümüş parlatıcısı ile ovdum, mis gibi parladı. Tavsiye ederim. KOMMODOR ABİ yeter artık şu İNCİ ABLA'ya bir pasta alın, aranızda para toplayıp. TUNÇ'un heralde parası yok. Aylardır çizgi romanlarda İNCİ ABLA'ya pasta al diye bir yazı var. Alın artık. Kızcağız açlıktan ölecek. Neyse kağıt bitiyor. Daha fazla saçmalık bulmam gerekmeyecek. Hadi çavv!

Sevgili ORAL! Mektubun için sağol. Bu kadar derdin arasında bana yazacak fırsat bulabilmen büyük bir mucize. Şimdi dertlerine cevaplar. Bu soru daha önce sorulmuştu. Oğlum hala çakozlamadın mı? Monitörün camı kırılmış. En yakın TELETEKNİK CAMCI'sına gitmeni tavsiye ediyorum. Bundan sonra monitörünü pencereye yakın bir yere koyma! Yavrum durumun çok vahim. Bu GURU meditation olayına bir çare bulman lazım. Yoksa bilgisayarın işi ilerleterek GRUP meditation'a başlayabilir. Evin içi havada uçan bilgisayarlarla dolar. Eğer durum bu seviyeye gelmişse bakkaldan hemen bir aerosol ya da bir GRUPIN hapı al! Yok henüz yalnız takılıyorsa onun dertlerine eğil. Aman fazla eğilme belin burkulabilir. Multi ice, yüksek bir teknoloji ile yapıldığı için donma derecesi yüksektir. Onu +400 C sıcaklıktaki bir sobaya attığında eridiğini gözlerinle göreceksin. Evet, onlar yakın akraba. Tek fark multi ice'in daha güzel sesler çıkarması?...! .. Olmaz! Çünkü olmazın açıklaması daha kısa sürüyor. Hayır sen psikopat değilsin! Sadece gözlüklerini değiştirmelisin. Sanırım mektubu çalışma masası yerine pikabın üzerinde yazmışın. Evet ben de metal kasetlerimi mıknatıstan geçiriyorum. Durum bildiğin gibi değil! İNCİ abla tam bir pasta canavarıdır. Ona pasta alabilmek için bu dergide çalışıyoruz. Hehehe! OK, sana da ÇAVV!

YO! KOMMODOR abiğiy!

Bendeniz garip bir Fransız lisesinde okuyan RAP hater'im. (Üzgünüm!) Ama ROCK'a taparım. Neyse şimdi senin anladığın bir konu olan dertlere geçelim. Bak benim yepyeni sorunlar ile karşı karşıya olduğum bu okulun ilk günlerinde Seni büyük bir ölçüde rahatsız ederek üzgün ve yorgunluktan yıpranmış bir hale gelmene sebep olan bu dert dolu mektubu yazdığım için sana özürlerimi bildirmeyi borç bildiğimi arz ederim. İşte muhterem sorularım & sorunlarım... vs

1> Bilgisayar açıldığında çıkan WORKBENCH diskini tutan elin dört parmağı var. Öbür parmak nerede? Sana böyle bir şey oldu mu? Bunun bir zararı var mıdır?

2> CHAOS adlı grup hakkında ne düşünüyorsun? Bence introları BRONX'un kiler kadar iyi.

3> Bu grubun CHAOS STRIKE BACK adlı oyunla bir alakası var mıdır?

4> Kime oy verdin?

5> Bendeki TINTIN ON THE MOON bozuk. Böyle giderse benim sinirim dahi bozulacak. Sence hangisini tamirciye götüreyim.

6> SİERRA'nın süper adventure'ını geçenlerde bitirdim. Oyunun adı POLICE QUEST. Hemen koşup ikincisini de aldım. Fakat oyun bozuk galiba katil tipli herifler çıkıyor. Benim adım ne? türü bazı şeyler soruyorlar. Ağabiy lütfen ne yapabilirim, burada ne yazabilirim? İkincisi hep.böylese çok monoton. SİERRA'ya lanetler.

7> Yazım sence çok mu kötü?

8> EMILY HUGHES'in bir hilesi var mıdır? Oyun bir türlü bitmiyor.

9> Şu MAHMURE ABLA'nız hakkında film çevirmeyi düşünüyorum. HALLOWEEN ya da NIGHTMARE ON ELM STREET kadar korkunç olacak bu filmin senaryosunu yazmaya ne dersin?

J0> Bana birkaç disket borç verebilir misin? TUNÇ DİNDAŞ'a disket göndermekten bir tane bile disketim kalmadı. (Hüngür!)

ll>Virüs'ün dağıttığı joy stickler sahte mi? Yoksa kazananlar dergi çalışanlarından mı?

12> Saatli ram kartımın pili bittiği için fişe bağladım. Bildiğin bir kiralık ev var mı?

I3> Yo! Sizin dergiye bir ayda bir kişiden gelen mektup sayısı rekoru kimde? (Ben bu ay iki tane gönderdim!)

I4> ROCK'N ROLL alwayz rules!!!!!!

15> Bye!

EMILIO BONK/ISTANBUL

Sevgili dertli okur!

Fransız lisesinde okuduğun için müzik konusunda da biraz FRANSIZ kalmışsın. Yazın çok iyi değil ROKETATAR mısın, ROCKATAPAR mısın nesin, anlaşılmıyo! Dertli olduğun kesin.

1> O adam küçüklüğünde çocuk tüccarları tarafından kaçırılmış. Dilendirilmek için bir parmağı kesilmiş. Daha sonra COMMODOR BUSINESS MACHINE'in sahibi HAMZA COMOĞULLARI tarafından yolda bulunmuş. HAMZA bey çocuğa acımış ve ona yeni makilerinde iş vermiş. İşte o adam hep bize WORKBENCH disketini takmamızı söyler. Bir rivayete göre burası çok önemli yazmıyacağım. Merak edin. Ayrıca bu dört parmak mecaz anlamda bilgisayara dört elle sarılmanız gerektiğini anlatmak için konulmuştur. Ayrıca beşinci parmağın nerede olduğunu hiç karıştırmayalım. Büyük bir ihtimalle disketin arkasındadır.

2> CHAOS'mu? İntro demek ne yaa? Ben ilk çıktığında Deluxe Paint animasyonu zannetmiştim. Nitekim öylemiş. Ayrıca RED SECTOR DEMO MAKER ile yapılmış şeylerden bahsediyorsun. Unutma maker introları ve showanim komutları CRACK SCENE'ninde LAMER 'lık olarak tanımlanır. Yeni soru please!

3> Evet, var. Oyun aslında LAMER STRIKES BACK olarak piyasaya çıkacakmış ama 'LAMER' yerine CHAOS'u daha uygun görmişler ve işte CHAOS STRIKES BACK! hihohohuho!

4> Ben 50000 Lira ödeyenlerdenim.

5> Bence ikisini de yeniden çektir. Hem de VERIFY'li olarak.

6> Yavrum bunun için Diskmaster vl.4'ü yükle. Ve 'DİSK' menüsünden 'FORMAT' seçeneğini seç. 'VERIFY' ve 'INSTALL' gagdet'larına klik ettikten sonra o disketi sürücüye yerleştirip 'OKAY' gagdet'ına iki defa klikle. Sorunun hallolduğunu göreceksin. Ve o adamlar sana som soramayacaklar.

7> Ben kahvemi orta şekerli alıyım.

8> Evet var! O oyun hileli bir oyun. Oyunun hilesi hiç bitmemesi. Bu hileden kaçın ve oyuna gelip o oyunu alma!

9> O senaryo çoktan yazıldı. Biz bu senaryoya mahkumuz.

10> Merak etme bu yazıyı okurken disketlerin dolu olarak sana geri ulaşacaktır. Ayrıca disket gönderilerinde 3000-4000 liralık posta pulunu zarfa koyun. Bütün param disketlerinizi göndermeye gidiyor.

11> Yoo! Hepsi %100 TST joystick'i. Piyasaya sahte TST joystickleri mi çıktı? Hehehe çok espritüelsin. Hepsi VİRÜS&KA okurlarına dağıtıldı! Yeni yarışmamız için resmini bekliyorum. Belki süpriz hediyemizi sen kazanırsın!

12> Bu tür bir olay benim de başıma gelmişti. LOTUS oynamak için joystick portuna direksiyon takmıştım. Hatırlarım bu yüzden SAN FRASISCO'dan İSTANBUL'a taşınmak zorunda kalmıştık.

13>Dergimize en fazla postacıdan mektup geliyo. Onun için postacı kapıyı günde iki kere çalıyo. Ama üçüncü çalışında suçüstü yakalaücaz.

14> Çok uzaktasın sesin gelmiyo. Hiç olmazsa bindokuzyüzseksenlere yaklaş.

15> Baydım.

F.Kağan Gürkaynak

Bu ay sizlere Electronic Arts tarafından geliştirilen IFF formatında kaydedilmiş resimleri Basic'ten yüklemek ve kaydetmek için gerekli olan bilgileri ve programcıkları sunmak istiyorum. Bilindiği üzere Amiga'nın çok gelişmiş bir resim standardı mevcut. Bu standardın en büyük rahatlığı, neredeyse her resim programında, diğer programlar tarafından geliştirilmiş resimleri görebilmeniz. Klasik bir Amiga kullanıcısı bu durumu olağan karşılayacaktır. Ancak başka bilgisayarlardan tecrübesi olanlar, Amiga'da bulunan standardın değerini bileceklerdir. IFF aralarında değiştirebilecekleri dosya tanımı anlamına gelen Interchangeable File Format'tan gelmektedir. (Nedense Türkiye'de ben dahil eski Amigacılardan çoğu bu kısaltmayı AY Fİ Fİ olarak okurken, daha yeniler hep doğru olan AY EF EF demekte). Söylemeden geçmeyelim IFF'in en büyük özelliklerinden birisi, sadece resim değil, yazı, animasyon, müzik ve örneklenmiş seslerinde aynı dosya formatında saklanabilmesine olanak sağlıyor. Bu esnekliği sağlayabilmek için ise bu formana kaydedilmiş dosyaların başında belirleyici bir bölüm bulunur. Bu bölüm her zaman FORM harfleriyle başlar. (Herhangi bir dosyanın IFF olup olmadığını anlayabilmek için ilk dört byte'ına bakmak yeter.). Bundan sonra gelen Long'da ise (Bir long= 2 word= 4 byte) dosyanın byte cinsinden uzunluğu bulunur. Üçüncü long ise dosyada bulunan verinin türünü belirler. Bu bölümlerin belli başlıları şunlardır:

ILBM	Grafik dosyası	SMUS	Müzik dosyası	FTXT	Formatlı yazı dosyası
8SVX	Örneklenmiş ses dosyası	ANIM	Animasyon dosyası		

Bizi bu aşamada sadece ILBM ilgilendiriyor. Bu bölümün arkasından (Her türe göre değişen) ve Chunk adı verilen alt bölümler geliyor. Resim saklanan ILBM ile tanımlanan dosyalarda bulunan chunkların bazıları ve içerdikleri bilgiler şunlardır:

BMHD	Grafik genel özelliklerini taşır	CMAP	Renk paletini taşır
CRNG	Cycle özelliğine ilişkin bilgileri taşır	BODY	Resim datalarının kendisini taşır.

Tüm bu ön bilgilerden sonra bir IFF resim dosyasının baş kısmına bir örnek verelim:

Uzunluk	İçerik (Mesela)	Anlamı	Uzunluk	İçerik (Mesela)	Anlamı
LONG	"FORM"	Bir IFF dosyası	LONG	"CMAP"	Renkler buradan sonra gelecek
LONG	40156	Dosyanın uzunluğu	LONG	96	Bu bölümün uzunluğu
LONG	"ILBM"	Bu bir Resim dosyası	BYTE'lar	43,12,76,...	Renk kodları (Örnekte 96 byte)
LONG	"BMHD"	Grafiğe ilişkin genel bilgiler	LONG	"BODY"	Asıl bölüm
LONG	20	Bu bölümün uzunluğu (Byte olarak)	LONG	40000	Bu bölümün uzunluğu
BYTE'lar	20,34,45...	Genel bilgiler (Örnekte 20 byte)	BYTE'lar	65,22,87,..	Resim verileri

Eğer bir IFF dosyası okuyacaksak ilk olarak bu baş kısmı anlayabilecek bir program yapmalıyız. Herhalde merak ettiğiniz konu resim ile ilgili bilgilerin neler olduğu ve nasıl okunacağıdır. BMHD kısmı şu şekilde oluşturulur:

Uzunluk	İsim	Anlamı	Uzunluk	İsim	Anlamı
WORD	Width	Resmin genişliği	BYTE	Dummy	Anlamsız
WORD	Height	Resmin yüksekliği	WORD	TransColor	'Saydam' olan renk numarası(g6nelde 0)
WORD	Xpos	Resmin ekranın sol kenarından uzaklığı	BYTE	Xaspect	Genişliğin yüksekliğe oranı
WORD	Ypos	Resmin ekranın üstünden uzaklığı	BYTE	Yaspect	Yüksekliğin genişliğe ofanı
BYTE	Depth	Resmin derinliği (*)	WORD	PageWidth	Ekran genişliği
BYTE	Masking	Bitmap maskesinin dahil olup olmadığı	WORD	PageHeight	Ekran yüksekliği
BYTE	Compr	Dosya sıkışık mı ? (1= evet, 0 =hayır)			

(*) Derinlik bir resmin kaç renkten oluşacağını belirler. Derinlik 1 ise 2, 2 ise 4, 3 ise 8,4 ise 16 ve 5 ise 32 renkli grafikler sözkonusudur. Burada derinlik olarak 6 bulunabilir. Bu ise özel resim modlarındandır. Library desteği olmaksızın Basic'te gerçekleştirilemezler (Bunlar Extra Half bright ve HAM modlarına ait).

BMHD'da bulunan bu sayıların hepsi bizim için ilginç değil. Ne var ki dosyanın sıkıştırılmış olup olmadığını gösteren kısmı çok önemli. Eğer resim sıkıştırılmamışsa resmi doğrudan okuyabiliriz ancak resim sıkıştırılmışsa resmi yazmadan önce eski haline getirmek olmalı. Dosyanın nasıl sıkıştırıldığını uzun uzun anlatmayacağım, sıkıştırılmamış dosyalarla çalışarak programınıza bu ekstraları eklemek zahmetinden kurtulabilirsiniz. Diğer sıkıştırılmış resimleri ise çeşitli utilityler ile (Mesela Pixmate) açabilirsiniz. (Power Packer gibi Cruncherları kullanmayın !!!!)

Sıkıştırma sistemi şu prensibe dayanıyor. Diyelim dosya şöyle bir şey olsun: 0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,2,2,2..... gibi değerler yerine; 7,0,4,1,3,2,... yazılıyor . Bu yazış tarzı ile önce kaç adet daha sonra ise hangi veriden yazılacağı belirtiliyor..(Çok'kabaca !!!) İşte şimdi size IFF formatında kaydedilmiş resimleri yükleyebilen bir program sunuyorum:

❶

```
Program "Amir.r.Amir"
BAŞLAMA:
  CLS
  DEFLNG a-z
  INPUT "RESİM: ",PicName$

DOS YANIN BASI:

  OPEN PicName$ FOR INPUT AS 1
  bo$=INPUT$(12,1)

BMHD:

  BMHD$=INPUT$(4,1)
  IF BMHD$<>"BMHD" THEN END
  bo$=INPUT$(4,1)
  en=CVI(INPUT$(2,1))
  boy=CVI(INPUT$(2,1))
  bo$=INPUT$(4,1)
  Derin=ASC(INPUT$(1,1))
  bo$=INPUT$(1,1)
  Compression=ASC(INPUT$(1,1))
  bo$=INPUT$(5,1)
  PWidth=CVI(INPUT$(2,1))
  PHeight=CVI(INPUT$(2,1))
  IF PWidth=320 THEN
    IF PHeight>350 THEN Mode=3 ELSE Mode=1
  ELSE
    IF PHeight>350 THEN Mode=4 ELSE Mode=2
  END IF
```

❷

```
ScreenACALIM:
SCREEN 1,en,boy,Derin,Mode
WINDOW 1,,,0,1
RastPort&=WINDOW(8)
BitMapStr&=PEEKL (RastPort&+4)
FOR i=0 TO 4
  BitMap&(i)-PEEKL(BitMapStr&+8+i*4)
NEXT i

Color Read:

  WHILE CMap$<>"CMAP"
    CMap$=INPUT$(4,1)
  WEND
  bo$=INPUT$(4,1)
  FOR RenkNr=0 TO (2^Derin-1)
    r#=(ASC(INPUT$(1,1 )))/256
    g#=(ASC(INPUT$(1,1 )))/256
    b#=(ASC(INPUT$(1,1 )))/256
    PALETTE RenkNr,r#,g#,b#
  NEXT RenkNr

BodyRead:

  WHILE bo$+dy$<>"BODY"
    bo$=INPUT$(2,1)
    dy$=INPUT$(2,1)
    IFdyS^'BO-'THEN
    IF INPUT$(2,1)="DY" THEN bo$="BO" : dy$="DY"
    END IF
```

```
WEND                                    ❸
BodyLength=CVL(INPUT$(4,1))
LongsPerRow=(FIX(en/16-.001 )+1 )/2
IF Compression=0 THEN GOTO DatNormal
Decrunch:
PRINT "RESİM SIKISTRILIMIS"
OPEN "RAM:TempData" FOR OUTPUT AS 2
WHILE Count < BodyLength
Dat=ASC(INPUT$(1,1)): Count=Count+1
IF Dat>-1 AND Dat<128 THEN
PRINT #2,INPUT$(Dat+1,1);
Count=Count+Dat+1
END IF
    IF Dat>128THEN
    Dat$=INPUT$(1,1): Count=Count+1
    IF Dat$="" THEN Dat$=CHR$(0)
    Dat$=STRING$(256-Dat+1,Dat$)
    PRINT #2,Dat$;
    END IF
```

```
  WEND                                  ❹
 CLOSE
OPEN "RAM:TempData" FOR INPUT AS 1
DatNormal:

FOR y=0 TO boy-1
 FOR z=0 TO Derin-1
  FOR x=1 TO LongsPerRow
 bnb   POKEL BitMap&(z)+Count(z),CVL(INPUT$(4,1))
  Count(z)=Count(z)+4
  NEXT x
 NEXT z
NEXT y

END:

 CLOSE
 IF Compression=1 THEN KILL "RAM:TempData"
 END
```

Programı yazarken verilen numaralara bağlı kalarak yazmalısınız. Yani 1 numaralı bölümden başlayacaksınız, 2, 3 şeklinde altalta yazacaksınız.

Yukarıda bulunan program İsmini ve DOS adresini girebileceğiniz herhangi bir 32'ye kadar renge sahip olan resmi yükleyebilir. Basic'in keleğinden 256 satırlık resimleri yükleyemiyor. (Hani haberiniz ola!!!).

Hemen sizi uyaralım, program, özellikle sıkıştırılmış resimleri açarken çok zaman geçecektir. Program bu yüzden çok kullanışlı sayılamaz. Programcılar kısa sürede bunun farkına vardılar ve Amiga Basic'ten hızlı yüklenebilen bir dosya geliştirdiler bu dosya türüne ACBM dosyaları adı verilmektedir. İşin kötü yanı IFF resimleri kullanabilmek için önce bu resimleri ACBM formatına çevirmek gerekir. Bu çevrim işini yapabilmenin temel şartı resmi yükleyebilmek. Ancak bir kere ACBM'e çevrilmiş bir resmi artık hızlandırılmış olarak yükleyebilir ve kaydedebilirsiniz. Deluxe Paint gibi bir programda bu ACBM leri yükleyemeyeceğinden yine çevrimlere ihtiyaç duyulacaktır.

Sorunlarına rağmen bu dosyayı kullanmak istiyorsanız, örnek bir programı bilgisayarınızla birlikte gelen Workbench/Extras disketinin BasicDemos kısmında bulabilirsiniz.

Yükleme kısmını hallettik. Kayıt işine gelelim. Kaydederken, dosyanın ACBM veya IFF olması fazla bir hız farkı getirmez. Ayrıca sıkıştırma kısmını yazıp yazmamak sizin keyfinize kalmış. Herhangi bir program sırf sıkıştırılmamış diye sizin resimlerinizi yüklememezlik etmeyecektir. Bu yüzden yazacağınız bir kayıt programında sıkıştırma kısmına yer vermenize gerek kalmaz. Daha pratik bir çözüm ise ScreenX utility'sini kullanarak sağlanır. ScreenX bir ekranı IFF olarak kaydetmeye yarayan bir program (Amiga Dünyası Sayı 17, Sayfa 37).

Son örneğimiz resmi IFF olarak kaydediyor.

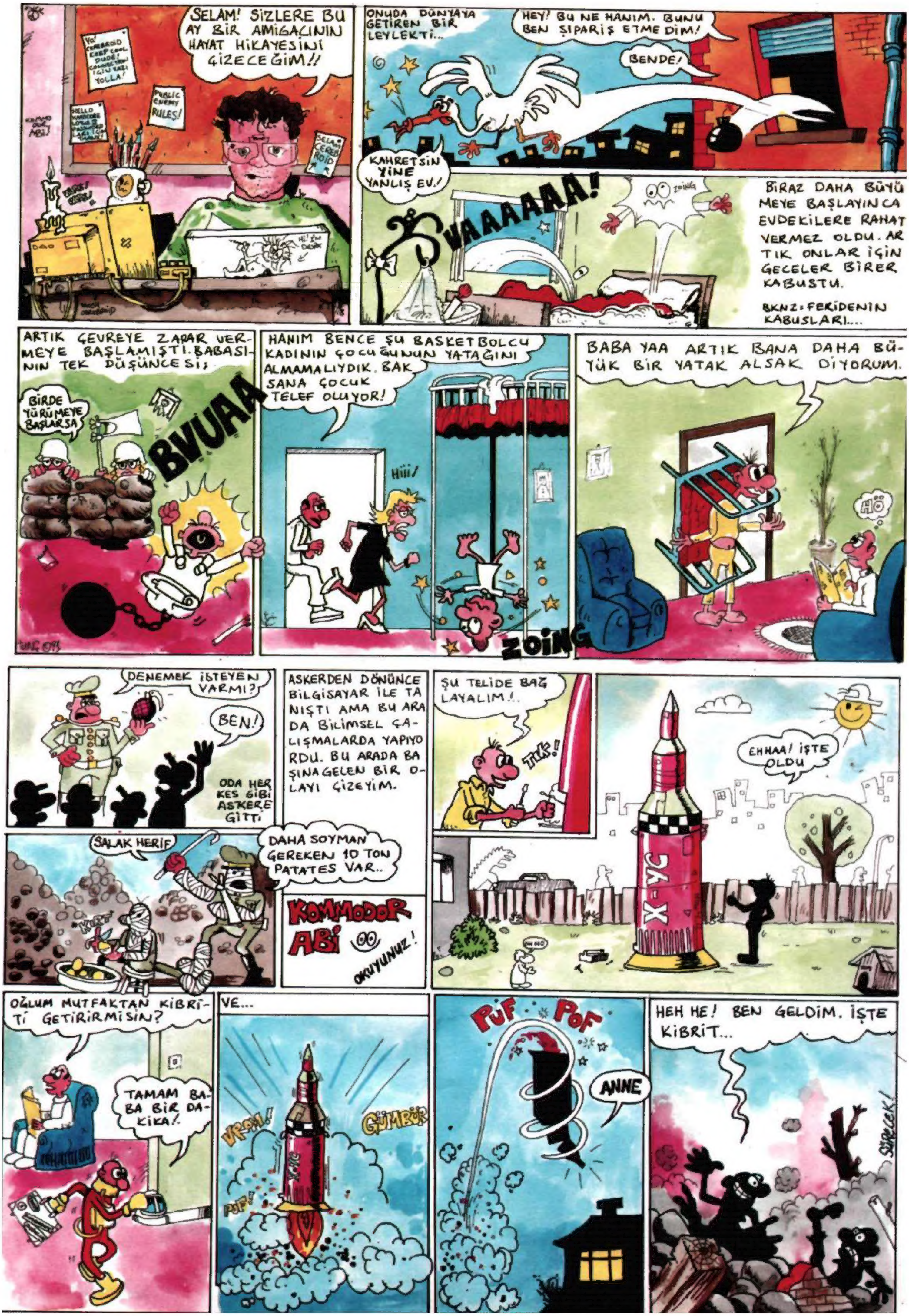
```
'Program "Amir.r.Amlr"
DECLARE FUNCTION GetRGB4& LIBRARY
LIBRARY ":bmaps graphics.library"

Input" DOSYA ADI";PlcName$              ❶
Win& = WINDOW(7)
Scrn&=PEEKL(Win&+46)
  en=PEEKW(Scrn&+12)
  boy=PEEKW(Scrn&-»-14)
  BitMapAdr&=PEEKL(Scrn&+88)
  derin=PEEK(BitMapAdr&+5)
  ColorMap$=PEEKL(Scrn&+48)
  FOR I=0 TO derin-1
     BitMap&(i)=PEEKL(BitMapAdr&+8+i*4)
  NEXT i

  OPEN PicName$ FOR OUTPUT AS 1
  PRINT #1,"FORM";
  Uz&=48+2^derin*3+en*boy*derin/8
  PRINT #1,MKL$(uz&);
  PRINT #1,"ILBM";"BMHD";
  PRINT #1,MKL$(20);
  PRINT #1 ,MKI$(en);MKI$(boy);
  PRINT #1 ,MKL$(0);CHR$(derin);
  PRINT #1 ,CHR$(0);MKI$(0);MKI$(0);
  PRINT #1,CHR$(10);CHR$(11);
  IF en>350 THEN PWidth=640 ELSE PWidth=320
  IF boy>350 THEN PHeight=512 ELSE PHeight=256
  PRINT #1 ,MKI$(PWIdth);MKI$(PHeight);
  PRINT #1,"CMAP";                      ❷
  PRINT #1,MKL$(2*derin*3);
  FOR FNr%=0 TO (2^derin-1)
     Wt%=GetRGB4& (ColorMap&,FNr%)
     PRINT #1 ,CHR$((Wt% AND 3840)/16);
     PRINT #1,CHR$(Wt% AND 240);
     PRINT #1,CHR$((Wt% AND 15)*16);
  NEXT FNr%

  PRINT #1 ."BODY";
  PRINT #1,MKL$(boy*en*derln/8);
  LongsPerRow=(FIX(en/16-.001 )+1 )/2
  FOR y=0 TO boy-1
  FOR z=0 TO derin-1
  FOR x=1 TO LongsPerRow
  Wt&=PEEKL (BitMap&(z)+Count(z))
  PRINT #1,MKL$(Wt&);
  Count(z)=Count(z)+4
  NEXT x
  NEXT z
  NEXT y
  CLOSE 1
  PRINT" Dosya kaydedildi!!!!";
  END
```

Maalesef burada yine Library fonksiyonlarına işimiz düşüyor. Hepinize kolay gelsin.


SELAM! SİZLERE BU AY BİR AMİGACININ HAYAT HİKAYESİNİ ÇİZECEĞİM!!
PUBLIC ENEMY RULES!
ONUDA DÜNYAYA GETİREN BİR LEYLEKTİ...
HEY! BU NE HANIM. BUNU BEN SİPARİŞ ETMEDİM!
BENDE!
KAHRETSİN YİNE YANLIŞ EV./
VAAAAAAA!
ZOING
BİRAZ DAHA BÜYÜMEYE BAŞLAYINCA EVDEKİLERE RAHAT VERMEZ OLDU. ARTIK ONLAR İÇİN GECELER BİRER KABUSTU.
BKNZ: FERİDENİN KABUSLARI....
ARTIK ÇEVREYE ZARAR VERMEYE BAŞLAMIŞTI. BABASININ TEK DÜŞÜNCESİ;
BİRDE YÜRÜMEYE BAŞLARSA
BVUAA
HANIM BENCE ŞU BASKETBOLCU KADININ ÇOCUĞUNUN YATAĞINI ALMAMALIYDIK. BAK SANA ÇOCUK TELEF OLUYOR!
Hiii/
ZOING
BABA YAA ARTIK BANA DAHA BÜYÜK BIR YATAK ALSAK DİYORUM.
HÖ
DENEMEK İSTEYEN VARMI?
BEN!
ODA HER KES GİBİ ASKERE GİTTİ
ASKERDEN DÖNÜNCE BİLGİSAYAR İLE TANIŞTI AMA BU ARADA BİLİMSEL ÇALIŞMALARDA YAPIYORDU. BU ARADA BAŞINA GELEN BİR OLAYI ÇİZEYİM.
ŞU TELİDE BAĞLAYALIM!..
TIK!
EHHAA! İŞTE OLDU
X-YC
SALAK HERİF
DAHA SOYMAN GEREKEN 10 TON PATATES VAR..
KOMMODOR ABİ OKUYUNUZ!
OĞLUM MUTFAKTAN KİBRİTİ GETİRİRMİSİN?
TAMAM BABA BİR DAKİKA!
VE...
VROM!
GÜMBÜR
PÜF
PUF POF
ANNE
HEH HE! BEN GELDİM. İŞTE KİBRİT...

Sonsöz:

Bir zamanlar çocuklarımın amigada oyunlar oynadığı dönemde oyunların açıklamalarını el altında tutmak için başlamış olduğum projeye zaman içinde programların daha da gelişmesiyle devam kararı verdim. Örnek olarak Total Amiga PDF'leri görülebilir.

Dergiler taranırken elimde editlenebilir doküman olması ve az yer tutması için, çünkü jpeg resimlerde sayfa renklerindeki gri tonlamalar dahi byte'ler bazında dosyayı büyüttüğü için sade renkli beyaz sayfa elde etme amacıyla: Ayrıca sonradan PDF Maker veya OCR programları yardımıyla kolayca text dosyasına çevrilebilir.

1- 300-400 dpi renkli taranıp OCR (Fine Reader 8) ile Word'e aktarılmış.
2- İmla hataları da giderilerek, resimler düzenlenmiş,
3- Word üzerinden Acrobat ile PDF ye dönüştürülüp sayfalar sonradan birleştirilmiştir.
4- Reklamlar atlanmıştır. Fazla yer tuttuklarından.
5- Bazı sayfaların yazıları üzerinde resim olması nedeniyle yeniden yazılmıştır.

Yararlı olması dileğiyle.

haydar_abi